KILLZONE 3
WIĘKSZE, LEPSZE JUŻ GRALIŚMY!

LORD OF THE RINGS WAR IN THE NORTH
NOWA WOJNA O ŚRÓDZIEMIE

GRY VIDEO I KONSOLE

新プラス

CZERWIEC 2010 / 06/2010

PLUS

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 | XBOX 360 | PS2 | PSP | Wii | DS

RAPORT
CALL OF DUTY BLACK OPS
NASTĘPCA MODERN WARFARE?

RECENZJA
RED DEAD REDEMPTION
GRAND THEFT AUTO NA DZIKIM ZACHODZIE

FIFA 11
JUŻ GRALIŚMY! CO NOWEGO?

RAPORT
F.3.A.R.
S.T.R.A.C.H. MA OBLICZE ALMY

ODRODZENIE CYBERPUNKU - 10 STRON RAPORTU Z MONTREALU

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™

NEOGO.PL 06

9 771505 820004

NR 135 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

ZRECENZOWANE: **ALAN WAKE, SPLIT/SECOND: VELOCITY, UFC 2010 UNDISPUTED, BLUR, MODNATION RACERS, PRINCE OF PERSIA, SIN & PUNISHMENT 2** GORĄCE INFO: **HALO: REACH, GEARS OF WAR 3, DEAD SPACE 2, BULLETSTORM, MEDAL OF HONOR I inne**

KONAMI

"OFIARA BOHATERA JEST CENĄ POKOJU"

A HIDEO KOJIMA GAME

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID®

PEACE WALKER

© 2010 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT.
METAL GEAR AND METAL GEAR SOLID ARE TRADEMARKS OR
REGISTERED TRADEMARKS OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.

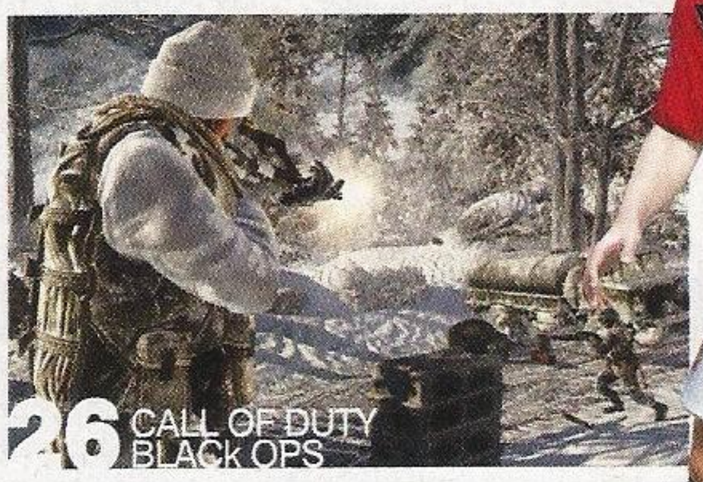
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES . WWW.KONAMI-PEACEWALKER.COM

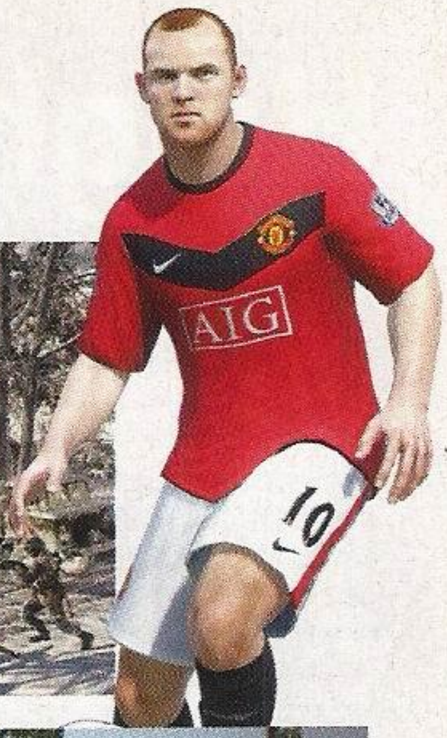
NOW AVAILABLE
METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
ORIGINAL SOUNDTRACK

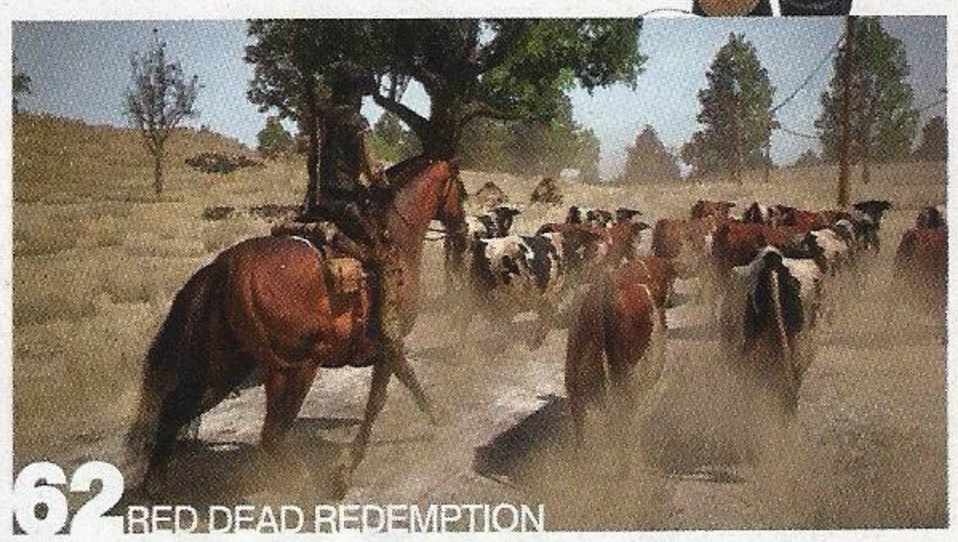
PlayStation Portable

18
www.pegi.info

MENU // CZERWIEC 2010







SPECJAŁ

026> LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH
Twórcy Baldur's Gate: Dark Alliance tworzą epicką, koopową rzeźnię w świecie Tolkiena!

030> NIE TYLKO KREW I STRZELANIE
Tak, tak. Są też „dobre" gry.

032> F.3.A.R.
Alma Wade i jej patologiczna rodzina wracają do gry. Tylko dla osób o mocnych nerwach.

036> CALL OF DUTY: BLACK OPS
W tym roku zarządzi Treyarch, a nie Infinity Ward.

040> KILLZONE 3
Raport z pokazu gry w Amsterdamie – już nie w stereo i w kolorze, tylko w HD Audio i 3D!

046> PO XI: I NIE BĘDZIESZ ODSPRZEDAWAŁ GIER SWOICH
Trwa okrutna wojna wydawców z używanymi grami.

048> DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Szykuje się fenomenalna uczta dla fanów Blade Runnera i cyberpunkowych klimatów. Mielu nadaje z Kanady.

NEWSFLASH

006> FIFA 11
Mielu odwiedził siedzibę EA Sports w Vancouver, skąd przywiózł pierwsze informacje o nowej fifce.

008> GEARS OF WAR 3
Wiadomo już całkiem sporo; oto nowe fakty i screenshoty.

012> HALO: REACH
Fax grał przez miesiąc w multiplayerową betę. Wnioski i ekskluzywne screeny.

014> METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
Premiera angielskiej wersji gry tuż za rogiem, tymczasem przyglądamy się „japończykowi".

016> LITTLE BIG PLANET 2
Niespodziewanie i bez pompy Sony zapowiedziało kontynuację jednej z najbardziej udanych gier 2008 roku na PlayStation 3.

018> NA HORYZONCIE
Nadciąga więcej gier, niż jesteście w stanie ograć.

020> DEAD SPACE 2
Prosto z londyńskiej prezentacji gier EA, pierwszy raport o postępach prac nad Dead Space 2.

022> BULLETSTORM
Adrian Chmielarz i ekipa People Can Fly nareszcie pokazali światu swoją nową grę. Zapowiada się... splatterowo!

024> MEDAL OF HONOR
Widzieliśmy grę, która może powalczyć z Call of Duty.

STAŁE

010> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

019> ACHIEVEMENT UNLOCKED
Felieton Kroogera specjalnie dla Was.

058> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

090> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

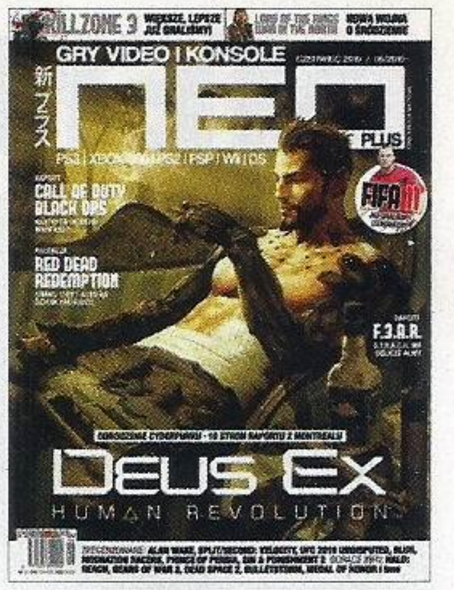
098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

059> SAMURAI SHODOWN SEN
060> MODNATION RACERS
062> RED DEAD REDEMPTION
066> SPLIT/SECOND: VELOCITY
068> UFC 2010 UNDISPUTED
070> PRINCE OF PERSIA: ZAGUBIONE PIASKI
074> ZENO CLASH: ULTIMATE EDITION
074> METAL SLUG XX
074> ROCKET KNIGHT
075> 3D DOT GAME HEROES
076> FRAGILE DREAMS: FAREWELL RUINS OF THE NEW MOON
078> BLUR
080> SUPER MARIO GALAXY 2
084> SIN & PUNISHMENT 2: SUCCESSOR TO THE SKIES
086> ALAN WAKE

Helghański cyberpunk

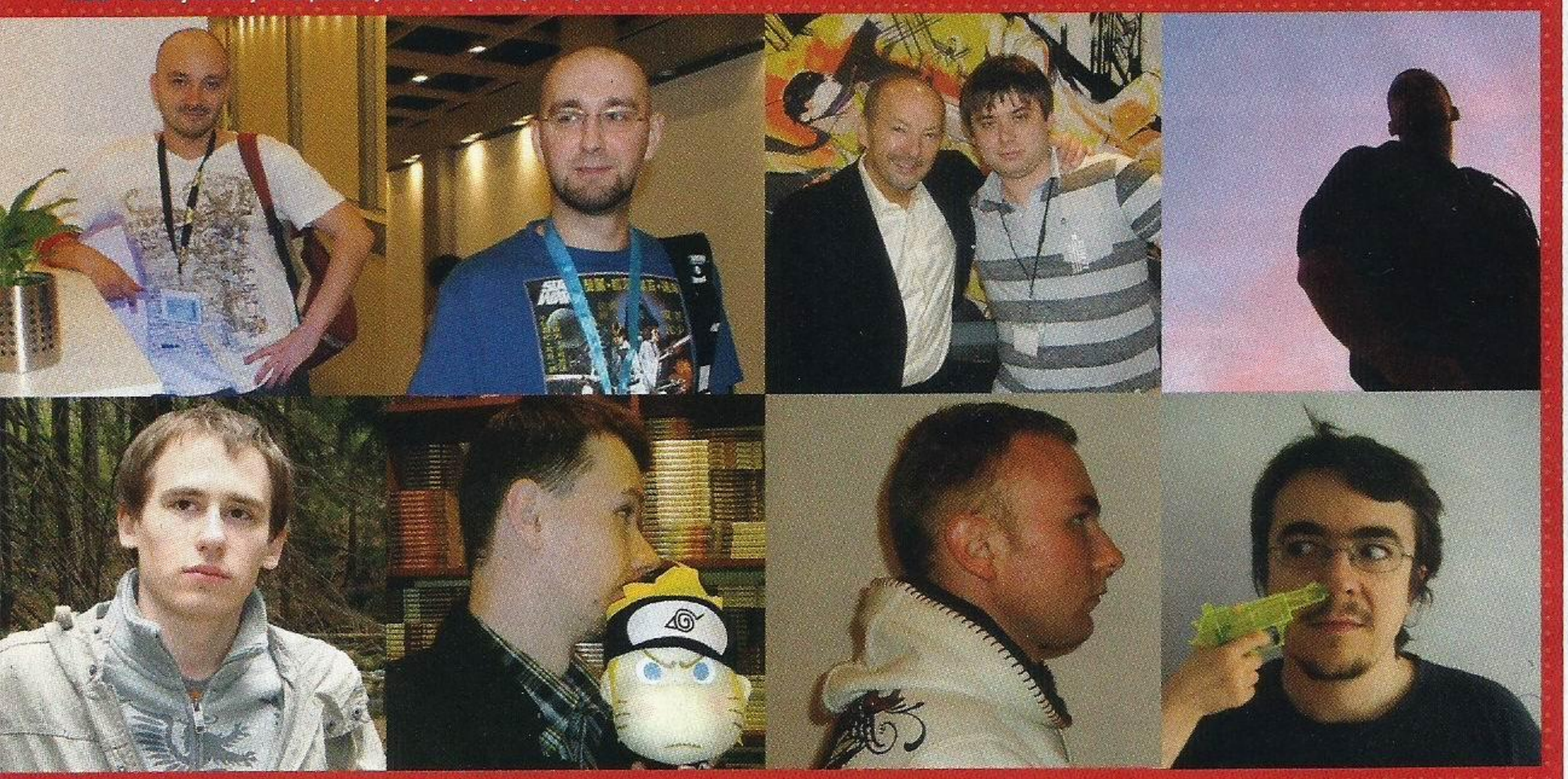
W czerwcu dwie okładki: Killzone 3 i Deus Ex



Odkąd pamiętam, jestem chory na Blade Runnera, uwielbiam wczesne książki Williama Gibsona i Bruce'a Sterlinga, kiedyś miesiącami zagrywałem się w System Shock. Nic dziwnego zatem, że gdy zobaczyłem wreszcie materiały z Deus Ex: Human Revolution, wpadłem w euforię – renesans cyberpunku jest na wyciągnięcie ręki; z całych sił trzymam kciuki, żeby ta gra udała się Eidosowi i żeby nie była kolejną „zwykłą" strzelaniną. Mielu, który jako jedyny dziennikarz z Polski widział ją na własne oczy, twierdzi, że tak nie będzie, a o jakości tej pozycji przekonacie się sami w naszym obszernym reportażu.

W ogóle strzelaniny, bądź też gry fpp są teraz bez wątpienia najpopularniejszym gatunkiem i przez kolejne kilka miesięcy będzie ich do oporu – jak choćby przepiękne Killzone 3, w które miałem okazję zagrać w Amsterdamie, także w 3D. Guerrilla Games już nie muszą niczego udowadniać; ale choć Killzone 2 ze średnią światową oceną 91% ciągle wygląda jak te grube miliony dolarów, które poszły na jej produkcję – trójka zapowiada się jeszcze lepiej. Podobnie intrygująco prezentują się nadchodzące Call of Duty: Black Ops, oglądane na własne oczy przez Quentina, także pokręcony fabularnie do granic możliwości F.3.A.R., czy Medal of Honor i Bulletstorm, prezentowane w Londynie, na imprezie nazwanej EA Showcase 2010.

Wiadomo; każdy lubi postrzelać, widok fpp pozwala na lepszą identyfikację z bohaterem, ale co za dużo, to i świnia nie chce, prawda? Dlatego warto czasem zaliczyć odskocznię. Może pościgać się rodzinnie w ModNation Racers, wybuchowo w Split/Second: Velocity, czy socjalnetworkowo w Blur? Można też radośnie poskakać w nowym Prince of Persia, czy Super Mario Galaxy 2, albo przeżyć chwile grozy w ciemnym lesie rozświetlanym jedynie promieniem latarki Alana Wake. Przede wszystkim jednak warto zakosztować kowbojskiego życia w Red Dead Redemption, które jest w moim odczuciu zwyczajnie fenomenalne i tylko widoczne bugi nie pozwoliły Marcellusowi wystawić maksymalnej oceny. To świetny miesiąc – jest w czym wybierać i na co czekać. Lada dzień E3 i masa kolejnych, spektakularnych zapowiedzi – wpadajcie na NEOgo.pl i nie przegapcie kolejnego numeru NEO+. Miłej lektury i do przeczytania na początku lipca. //Gulash



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
13 razy w samolocie + 1 w pociągu
Maj był rekordowym pod względem liczby lotów miesiącem w tym roku; Mielony leciał dwa razy do Kanady, raz dodatkowo przeprawiając się pod kanałem La Manche pociągiem z Londynu do Paryża (bo wulkan zamknął Heathrow); z kolei ja odwiedziłem Amsterdam i Londyn. Aż dziwne, że się nie spotkaliśmy w jakimś porcie przeładunkowym. Tak czy inaczej owoce tych tripów są, mam nadzieję, konkretne - także w postaci videowywiadów na neogo.pl.

MARCIN SIKORA // Marcellus
il buono, il brutto, il cattivo
Kim chcesz zostać jak dorośniesz? Kiedyś każdy chciał być kowbojem, ewentualnie traperem, szeryfem czy nawet Indianinem. Ja chciałem na pewno i wielu z pokolenia „klucza na szyi" też chciało. I okazało się, że RDR jest strzałem w dziesiątkę, choć wielu weń wątpiło, i chyba nawet wydawca też, bo gra schodzi na pniu i nie można jej nigdzie dostać. Nawet nasz lokalny dystrybutor nie ma. I nie dziwne, to świetna gra. Wolę RDR niż GTA, naprawdę.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
Święta w czerwcu
Wydawało mi się, że długo żaden numer NEO+ nie przebije marcowego, w którym zrecenzowaliśmy m.in. God of War 3, Bad Company 2 i Final Fantasy XIV. Pomyliłem się, o czym przekonacie się czytając enplusa, którego właśnie trzymacie w rękach. Działy recenzji i zapowiedzi pękają w szwach od tekstów o pierwszoligowych grach, aż zaczynam się zastanawiać, o czym będę pisać w relacji z E3. Oby nie tylko o Natalu i Move. A tyłki skopaliśmy już na początku maja bazą recenzji [recenzje.neogo.pl]

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
learn to fly
Jak to ktoś ładnie napisał w sieci, parafrazując papę Tolkiena: „One does not simply fly into Europe". A jako że przyszło mi w tym miesiącu parokrotnie bujać się w tę i we w tę drogą lotniczą, gniew islandzkiego wulkanu Ejakulat-coś-tam-coś-tam odczułem dotkliwie na własnej skórze. Na szczęście bogowie ognia i siarki okazali się na tyle łaskawi, że pozwolili mi (rzutem na taśmę, co prawda) powrócić w domowe pielesze i wywiązać się z redakcyjnych obowiązków. Więc, jakby co, pretensje można kierować do nich.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
it's me...
Zazwyczaj maj był miesiącem posuchy, w którym nawet newsów było mało, gdyż wydawcy trzymali wszystko na E3. A w tym roku? Nie dość, że recenzujemy takie megahity jak RDR, Alan i Galaxy 2, to na dodatek możemy opowiedzieć Wam szerzej o Killzone 3 czy nowym Call of Duty. Dlatego pewnie w tym natłoku gier z ambicjami na dychę umknie Wam niepozorne Fragile Dreams, o którym moim zdaniem warto chociaż przeczytać. A za miesiąc E3 i pokaz nowej Zeldy!

GRZEGORZ BROL // Fax
arigato preston-kun
Gulash nie zgodził się na osiem strony zapowiedzi Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2. Właściwie to wolałem nawet o to nie pytać (miejsce zabrało jakieś Killzone 3 i Deus Ex). Dla fanów Naruto będzie to jesienny prezent pod choinkę. Gra wygląda cudownie i opiera się na serii Shippuden. Zacznie się od powrotu Naruto do wioski, a skończy na walce z chłopakiem, który ma w oczach Rinnegan. Natomiast Sasuke dostanie niezależną przygodę. Bosko!

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
status: moving on
LOST zawsze był opowieścią o konkretnych osobach, a zagadki, mistycyzm i tajemniczość tylko dodawały mu uroku. I finał tak postrzeganej historii dostarczył niespotykanych wcześniej emocji, posplatał przynajmniej część wątków i rozwiał wątpliwości, co do losu każdej z postaci, z którą zżyliśmy się przez ostatnie lata. To fantastyczny hołd, choć oczywiście nie skretyniałem, też widzę pewne uproszczenia i ganianie po łebkach. Tyle tylko, że nawet z tą wiedzą nie będę się wahał ani sekundy przed kupnem całej kolekcji. Na 36 płytach. Blu-ray. Namaste!

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
Howdy!
Pokładane w RDR nadzieje spełniły się co do joty – cudowny, piękny i zajmujący sandbox w realiach rodem z dziecięcych fascynacji. Po czym poznać dobrą piaskownicę? Po tym, że zasiadam do rozgrywki zupełnie nie wiedząc, co mnie dziś spotka, a kiedy kończę (bo spać trzeba) wiem, że tyyyle jeszcze przede mną. Jeśli macie ochotę utworzyć ze mną preriową pussy, szukajcie mnie na forum. A tak poza tym, mamy historyczny rok – pierwszy bez miejsca na ogórki.

Special Guest Stars: Krooger, Quentin

Numer 135 // **czerwiec** 2010
issn 1505-8204 // **index:** 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol //fax@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski,
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

1,5 – roku zbyt długo trwały prace nad Super Mario Galaxy 2. To nie nasz wymysł, a słowa samego Shigeru Miyamoto, który przyznał, że gra miała powstać w rok i ukazać się na Gwiazdkę 2008. Gdyby tak się stało, nie wcielono by w życie wielu pomysłów, które tak urzekły Kaxiego. Wiecie już, jaką wystawił ocenę SMG2? 1,5 to zła odpowiedź.

5 – milionów egzemplarzy Battlefield: Bad Company 2 zniknęło z półek sklepowych, co pokazuje, że Electronic Arts wrócilo do gry w gatunku wojennych FPSów. Tym samym Bad Company stało się jedną z największych serii EA obok Maddena, Simsów, Need for Speeda i FIFY. Szacun.

9 – miesięcy Activision i Bungie dogadywały szczegóły współpracy. Activision przez dziesięć lat będzie wydawać gry z nowej serii tworzonej przez ojców Master Chiefa, a Bungie ma „zachować niezależność". Byli szefowie Infinity Ward twierdzą, że chcieli współpracować z wydawcą na podobnych zasadach, na co ten nie przystał i pozbawił ich pracy.

100 – milionów dolarów kosztowała produkcja Red Dead Redemption. Takie rewelacje podał angielski Daily Mail. Suma ta okazała się wzięta z kosmosu, ale niewątpliwie stworzenie tak rozbudowanej gry drogo kosztowało Take-Two. Na szczęście dla wydawcy, RDR sprzedaje się świetnie, w Wielkiej Brytanii gra wystartowała lepiej niż Final Fantasy XIII. Szkoda, że zakup w Polsce graniczył z cudem.

2 147 483 647 – punktów uzyskał mieszkaniec Kalifornii w Bejeweled 2 po 2205 godzinach i 51 minutach grania (w sumie, inaczej byłoby to nierealne, bo to prawie 92 doby!). Więcej się nie da, to maksimum ustalone przez twórców. This is madness!! Hardcore'owiec zasługujący na szacunek czy szaleniec?

DAJ SIĘ WCIĄGNĄĆ W WIR AKCJI!

Crackdown 2 — XBOX 360

~~199.90~~ 169.90

Premiera 9.07

« Druga część hitu tylko dla posiadaczy Xboxa 360!
« Pełna polska wersja językowa
« Duże miasto i wielu graczy na raz (multiplayer)

Demons Souls Black Edition — PS3

~~229~~ 179.90

Premiera 25.06

« Kultowa gra RPG wreszcie w wydaniu EU!
« Poradnik strategiczny
« Oficjalny soundtrack
« Wzmacniane, specjalne opakowanie

UFC 2010 UNDISPUTED PS3 / XBOX 360

od 179.90

Szczegóły na ultima.pl

« 3 wersje do wyboru na każdą platformę!
« Edycja II: 4 dodatkowych fighterów i specjalne pudełko
« Edycja III: dodatkowa płyta DVD + plakat

Super Mario Galaxy 2 — Wii

~~229.90~~ 179.90

Premiera 11.06

« Bardzo wysokie oceny dla kontynuacji hitu!
« Nowe rozwiązania i pomysły
« Wspaniała rozrywka dla całej rodziny!

Druga grę dostaniesz od nas za free!

Promocja EA Sports

Kup grę z tej grupy, drugą otrzymasz za 0 zł!

Promocja trwa od 25.06 do 11.07!

Lego Harry Potter Lata 1-4 — PC / PS3 / X360 / PSP / Wii

od 79.90

« Przenieś się do kultowych miejsc w konwencji LEGO!
« Wybierz bohatera z ponad 100 postaci!
« Weź udział w lekcjach, rób eliksiry, zaklęcia, wykonuj zadania!
« Tryb kooperacji dla kilku graczy na raz w wersjach PS3 i X360!

Promocja ważna na PS3/X360

Nie tylko premiery! Nie przegap tych okazji!

· Heavy Rain 189	· Fallout 3 69,90	· Afro Samurai 79,90
· Prince of Persia PL 99,90	· Street Fighter IV 79,90	· EyePet + kamera 159
· Ratchet & Clank: Quest for Booty 39,90	· Soul Calibur IV 79,90	· Resident Evil 5 Gold 119,90
· Aliens vs Predator 139	· Star Wars Force Unleashed 64,90	· Live Card 200 (doładowanie konta) 199
· HAWX 79,90	· Virtua Tennis 2009 79,90	· Batman AA GOTY + okulary 3D 149,90
· Need for Speed Shift 89,90	· GTA IV 84,90	· Little Big Planet GOTY 129,90
· Bayonetta 99,90	· Silent Hill Homecoming 79,90	· Pro Evolution Soccer 2010 109,90
· Darksiders 119	· FIFA 10 129,90	· PS3 Guitar Hero II + gitara 199
· Bioshock 2 129,90	· Fuel 69,90	

Kontakt

ULTIMA

Świat Elektroniczny

SKLEP: (22) 624-78-16

BIURO: (22) 485-52-11

ultima@ultima.pl

WWW.ULTIMA.PL

FIFA 11

Widzieliśmy, graliśmy – pierwsze info

INFO
DEVELOPER: EA SPORTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: JESIEN 2010
KONSOLA: PS3, XBOX 360

FIFA 10 JEST JAK BARCELONA, ALE TO FIFA 11 MA SZANSĘ ZARZĄDZIĆ NICZYM INTER

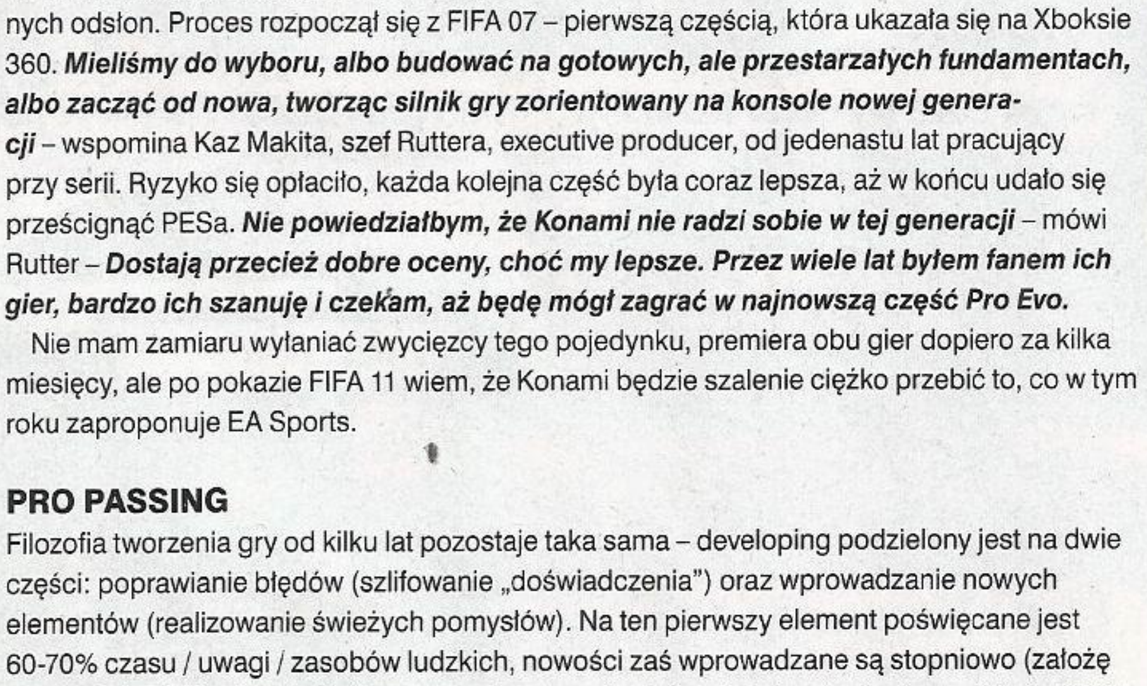
Tworzenie gier sportowych, których kolejne odsłony wydawane są rok w rok, to momentami niewdzięczna robota. Autorzy doskonale zdają sobie sprawę, że nie uda im się doszlifować produktu, by był wolny od błędów, a mimo to David Rutter producent serii FIFA, jest zadowolony z takiego obrotu spraw: ***Coroczne aktualizacje pozwalają szybciej eksperymentować i patrzeć, które pomysły działają. Ponadto często pracujemy „w tle”*** (niezależnie od procesu tworzenia nowej części – przyp. Mielu) ***nad elementami wymagającymi kilku lat pracy.***

Ciężko oczekiwać, żeby producent publicznie krytykował swoją robotę, ale Rutterowi nie można zarzucić piarowego ściemniania. Od kilku lat EA Sports konsekwentnie realizuje plan stworzenia najlepszej gry piłkarskiej i systematycznie wprowadza poważne zmiany do kolejnych odsłon. Proces rozpoczął się z FIFA 07 – pierwszą częścią, która ukazała się na Xboksie 360. ***Mieliśmy do wyboru, albo budować na gotowych, ale przestarzałych fundamentach, albo zacząć od nowa, tworząc silnik gry zorientowany na konsole nowej generacji*** – wspomina Kaz Makita, szef Ruttera, executive producer, od jedenastu lat pracujący przy serii. Ryzyko się opłaciło, każda kolejna część była coraz lepsza, aż w końcu udało się prześcignąć PESa. ***Nie powiedziałbym, że Konami nie radzi sobie w tej generacji*** – mówi Rutter – ***Dostają przecież dobre oceny, choć my lepsze. Przez wiele lat byłem fanem ich gier, bardzo ich szanuję i czekam, aż będę mógł zagrać w najnowszą część Pro Evo.***

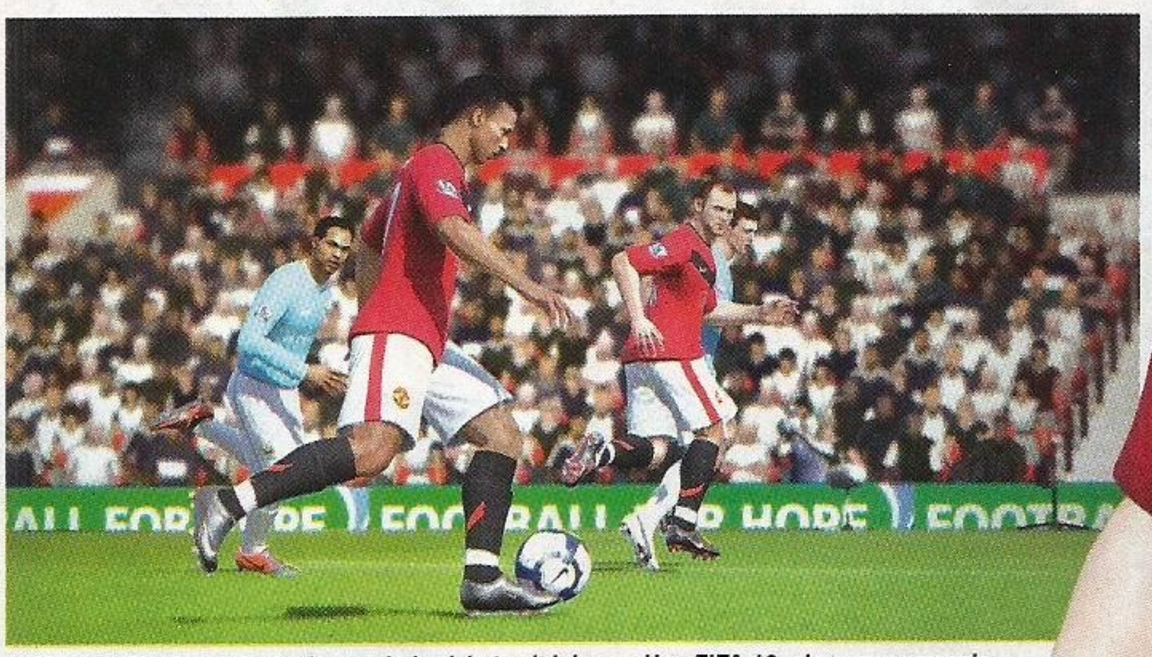
Nie mam zamiaru wyłaniać zwycięzcy tego pojedynku, premiera obu gier dopiero za kilka miesięcy, ale po pokazie FIFA 11 wiem, że Konami będzie szalenie ciężko przebić to, co w tym roku zaproponuje EA Sports.

PRO PASSING

Filozofia tworzenia gry od kilku lat pozostaje taka sama – developing podzielony jest na dwie części: poprawianie błędów (szlifowanie „doświadczenia”) oraz wprowadzanie nowych elementów (realizowanie świeżych pomysłów). Na ten pierwszy element poświęcane jest 60-70% czasu / uwagi / zasobów ludzkich, nowości zaś wprowadzane są stopniowo (założę się o każde pieniądze, że Rutter ma rozpisane, co będzie w kolejnych pięciu częściach FIFY).



Paterson zdradza, że niektórzy gracze prosili o wprowadzenie możliwości celowego zagrania ręką. I co jeszcze? Symulowanie à la Drogba? Go Gunners! W następnym sezonie dokopiemy Chelsea!



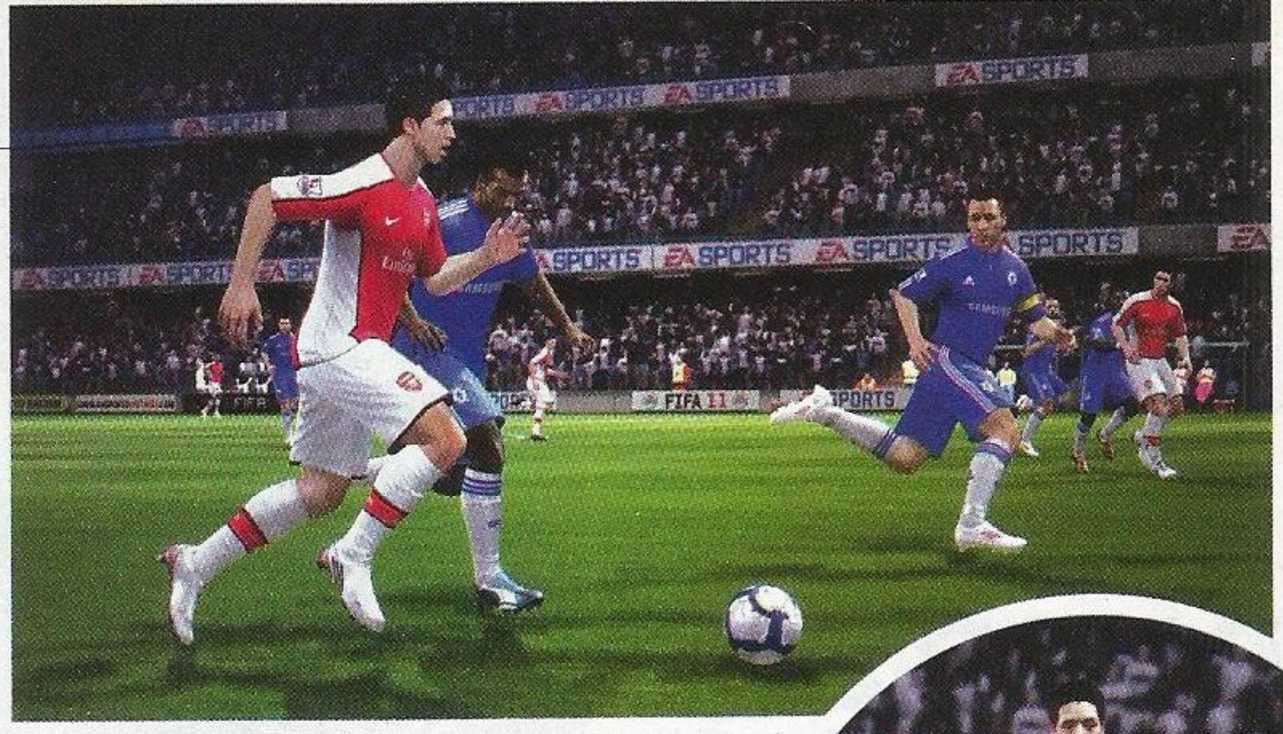
Nawet z Nanim w drużynie granie będzie trudniejsze, niż w FIFA 10, ale wypracowanie sytuacji i zdobycie gola ma dawać więcej satysfakcji.

Każdy developer powie, że śledzi fora internetowe i uwzględnia uwagi graczy, EA Sports po prostu to robi. Każda uwaga ze strony społeczności wprowadzana jest do spisu błędów, tego samego, do którego wpisują się etatowi testerzy. Co zatem najbardziej nie podobało się graczom w FIFA 10?

Gracze mówią na to ping-pongowe podania, a chodzi o możliwość błyskawicznej wymiany podań na jeden kontakt, która sprawiała, że gra była mało realistyczna. Nie ma nic nierzeczywistego w szybkiej wymianie piłek, ale chodzi o absurdalne sytuacje, jak ta, gdy stojący tyłem do bramki przeciwnika zawodnik bez przyjęcia kopał nadlatującą futbolówkę za siebie, posyłając ją dwadzieścia kilka metrów „do nogi” partnera z drużyny. Nawet polskimi Orłami można klepać z pierwszej, jakby to była jedenastka Barcelony. Rozwiązaniem problemu ma być system Pro Passing, polegający z grubsza na tym, że konsola bierze pod uwagę szereg różnych czynników mogących mieć wpływ na jakość podania.

OD KILKU LAT EA SPORTS KONSEKWENTNIE REALIZUJE PLAN STWORZENIA NAJLEPSZEJ GRY PIŁKARSKIEJ I SYSTEMATYCZNIE WPROWADZA POWAŻNE ZMIANY DO KOLEJNYCH ODSŁON

Wyobraźcie sobie taką sytuację: piłkarz stojący przy linii podaje równolegle do bramki, czyli do środka boiska. W kierunku piłki nabiega drugi zawodnik i „z pierwszej” posyła futbolówkę prostopadle na pole karne, otwierając napastnikowi drogę do bramki. Jeśli nabiegającym będzie Cesc Fabregas, jest duża szansa, że uda mu się dobrze zagrać, choć czasami nawet najlepszym może zdarzyć się niefortunne podanie do rywala. Natomiast Sebastian Dudek ze Śląska Wrocław w takiej samej sytuacji będzie miał sporo problemów z dokładnym dograniem, choć nie dojdzie do takiej sytuacji, że piłkarz skiksuje i nie trafi w piłkę. Aż tak realistyczna FIFA 11 nie będzie. Krótko



mówiąc, ogromne znaczenie będą miały statystyki piłkarza - im wyższe, tym łatwiej będzie grać na jeden kontakt.

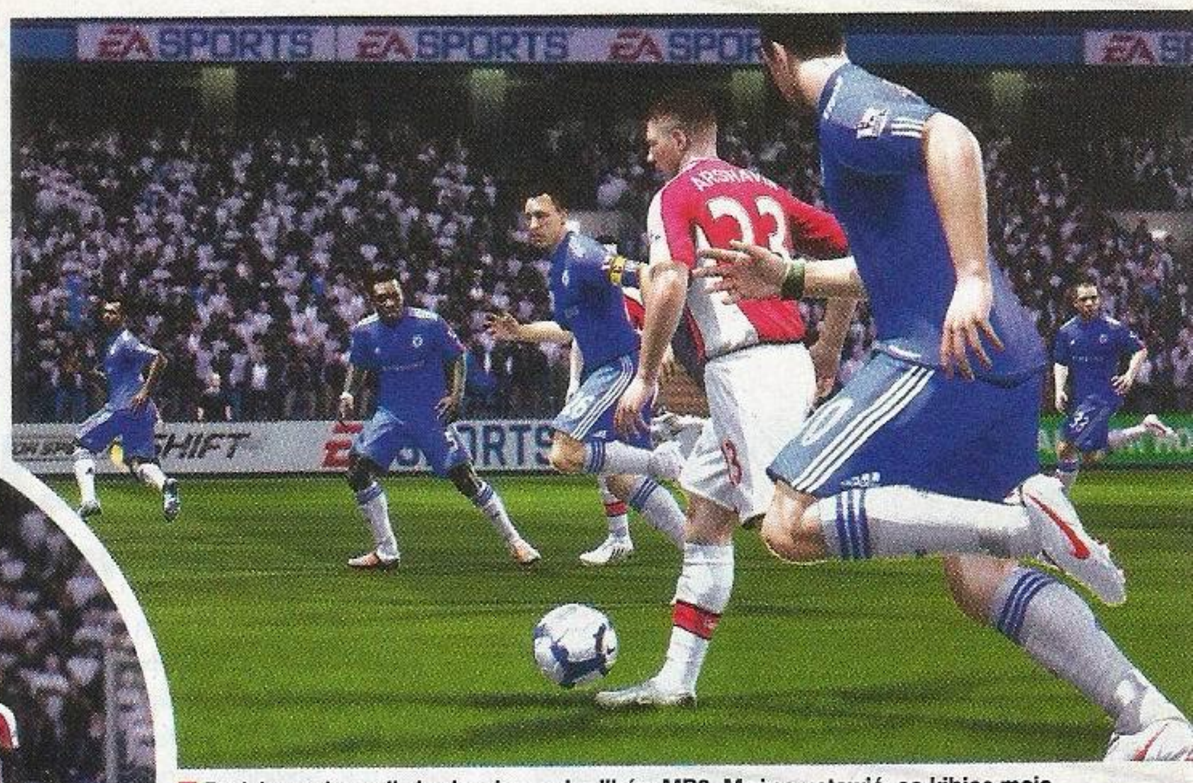
GAMECHANGER

Nie chodzi tylko o podania, ale również o strzały. Gdy piłka zagrana z rogu nisko po ziemi odbije się i doleci do napastnika na wysokości kolana albo uda, słabemu snajperowi trudno będzie wykorzystać taką sytuację. Najpewniej spróbuje opanować kulę i dopiero wtedy odda strzał. Za to cyborg Torres w ułamku sekundy złoży się w powietrzu do nożyc i zadziwi świat kolejnym cudownym golem. Podobnie, stojąc tyłem do bramki, Hiszpan spróbuje przewrotki, gdy piłka znajdzie się w powietrzu nad jego głową. Robert Lewandowski raczej sprowadzi gałę do ziemi, obróci się i dopiero kopnie.

Ludzie grający w FIFĘ znają się na futbolu i rozumieją, że niektóre zagrania są ekstremalnie trudne w rzeczywistości, więc dla nich będzie logiczne, dlaczego gra jest trudniejsza, ale wciąż będą wiedzieć jak się nią bawić – przekonuje Gary Paterson (creative director) i muszę przyznać mu rację. Może to siła sugestii, ale nie próbowałem już klepać X/A, gdy tylko piłka zbliżała się do zawodnika, a starałem się przyjmować i dobrze ustawiać do podania, czyli po prostu naśladowałem zachowanie prawdziwych piłkarzy.

PERSONALITY PLUS

Pro Passing jest ściśle powiązane z największą nowością zwaną Personality Plus. To zbiór różnych elementów, generalnie chodzi o to, że EA Sports uwypukliło indywidualne cechy każdego zawodnika, co mocno przekłada się na rozgrywkę. Manchester United ma dwóch świetnych strzelców, ale Berbatov to zupełnie inny zawodnik niż Rooney, bez piłki spaceruje i czeka na podanie, Wayne natomiast stosuje pressing, ganiając



☐ **Będzie opcja podłożenia własnych plików MP3. Można ustawić, co kibice mają krzyczeć w trakcie meczu, albo jaka melodia ma lecieć po golu. Testowo nagraliśmy „Nic się nie stało" i „Już za cztery lata". Ubaw po pachy, ale tylko offline.**

za futbolówką wraca na swoją połowę, walczy z całych sił i na sekundę nie odpuszcza. Dani Alves z Barcelony często zapędza się pod pole karne drużyny przeciwnej i nie wraca od razu po stracie piłki, bo wie, że asekurują go partnerzy, ale inny defensywny pomocnik czy obrońca spanikuje i natychmiast powróci na pozycję. Nie jest to zatem tylko kwestia ogólnej poprawy SI, choć oczywiście ta również nastąpi – już teraz piłkarze zwracają uwagę na to, gdzie jest piłka, na przykład śledzą wzrokiem trajektorię lotu i starają się dobrze ustawić – jest to widoczne głównie przy rzutach rożnych, ale dotyczy również zachowania bramkarzy, którzy lepiej niż w FIFA 10 ogarniają czy mają wyjść do nadlatującej gały, czy czekać na linii. Podoba mi się, że piłkarze są jeszcze bardziej zaangażowani w grę, przy wrzutce z boku sterowani przez konsolę zawodnicy próbują sięgnąć piłki głową i sami strzelić, niezależnie czy była skierowana do gracza, czy nie. A jeśli zepsują akcję? Cóż, taki właśnie jest futbol.

Jeśli gra EA Sports w czymś ustępowała w minionym roku Pro Evo, były to twarze zawodników. W FIFA 11 ten element zostanie poprawiony, bo przetworzono zdjęcia gwiazd na trójwymiarowe modele – spójrzcie na screeny, bez problemu można rozpoznać Rooneya, Arszawina, Nasriego, Fabregasa czy Terry'ego. Skok jakościowy w stosunku do poprzedniej części jest gigantyczny, przygotowano nawet animacje grymasów twarzy: od frustracji, przez złość, do zdziwienia i radości, a do tego zadbano nawet o taki drobiazg, jak poruszające się gałki oczne, mruganie, a nawet zmarszczki podkreślające emocje zawodnika. Oczywiście nasze Orły czy kadrowicze z Kongo nie będą wyglądać tak dobrze (ale też nie bardzo źle), jak najbardziej znani piłkarze – właśnie z tego powodu, że nie są znani i szkoda marnować czas na dopieszczanie ich wyglądu.

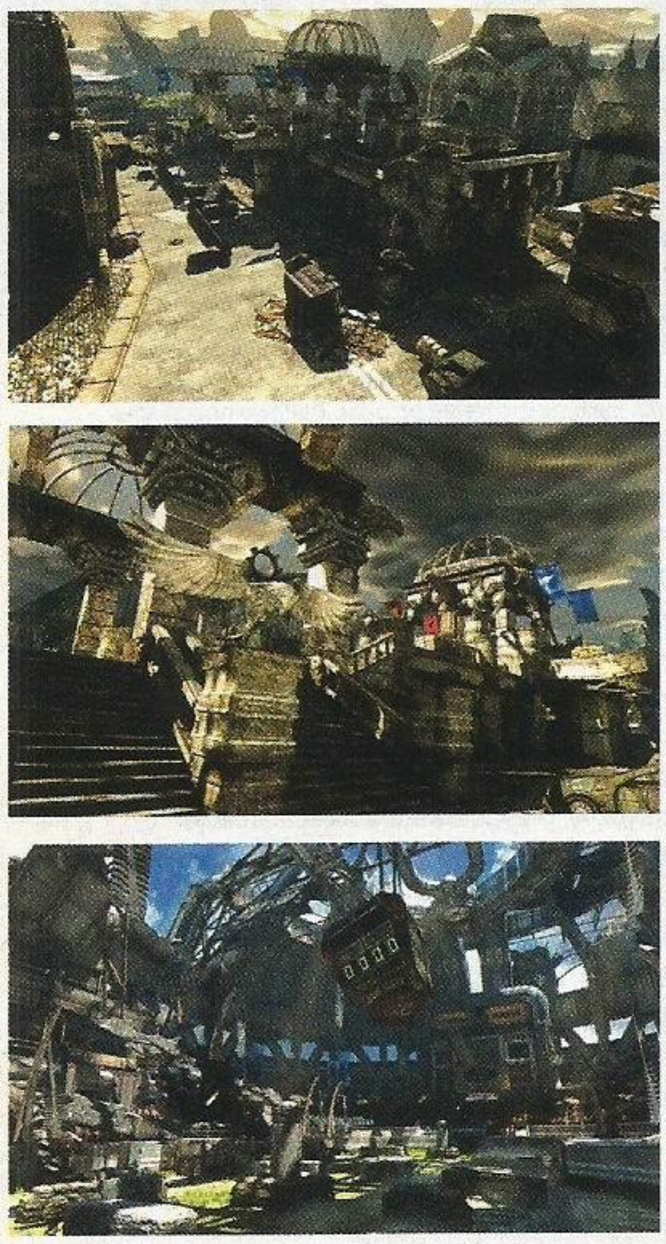
FILOZOFIA TWORZENIA GRY POZOSTAJE TAKA SAMA – DEVELOPING PODZIELONY JEST NA DWIE CZĘŚCI: POPRAWIANIE BŁĘDÓW ORAZ WPROWADZANIE NOWOŚCI

W POŁOWIE DROGI

W FIFA 10 wykorzystano trzy podstawowe modele postaci do stworzenia wszystkich zawodników, w 11 jest ich dziewięć plus specjalne dla nietypowych osób, na przykład dla Petera Croucha. Dużo łatwiej rozpoznać piłkarzy, już nie tylko po włosach można odróżnić Puyola od Alvesa, zresztą swoje robi też animacja ruchów zawodników. Stawiający tysiąc małych kroczków i trzymający piłkę blisko przy nodze mały koleżka to Messi, podobnie gra Christiano Ronaldo, natomiast „czołgi" pokroju Drogby robią wielkie kroki. Personality Plus to także nowe cieszynki, kapitalnie wygląda, gdy do strzelca bramki podbiegają partnerzy z drużyny, obejmują go, przewracają i kładą się na nim. Celebrowanie gola w kilka osób jest czymś normalnym w piłce, od teraz będzie także w serii FIFA.

Gra gotowa jest mniej więcej w pięćdziesięciu procentach, kolejna prezentacja na E3, a w połowie lipca pokaz wersji pecetowej oraz prawdopodobnie nowe informacje dotyczące konsolowej fify. A na razie zapraszam na NEOgo.pl, gdzie znajdziecie nasz video wywiad z Davidem Rutterem i Garym Patersonem.

//Mielu



GEARS OF WAR 3

Czas skończyć walkę i odłożyć Lancera do szafy

Gears of War był jednym z pierwszych megahitów i „prawdziwie nextgenowych" gier na konsole obecnej generacji. Trzecia część, która ukaże się już za niecały rok, zakończy sagę Marcusa Fenixa i spółki, i w ten sposób zamknięta zostanie jedna z pierwszych trylogii, które rozpoczęły swój żywot na Xboksie 360, PS3 lub Wii. To samo niedługo czeka Resistance, Uncharted, Mass Effect, Modern Warfare, Ratchet & Clank Future i wiele innych tytułów. Czyżby zbliżał się początek końca konsol HD? Microsoft i jego konkurenci zaprzeczają, twierdząc że zbliżamy się dopiero do półmetka tej generacji. Jeśli to prawda, co czeka serię Gears of War? Epic twierdzi, że to jeszcze nie koniec, będą spin-offy, prequele, a być może grając w trzecią część, zobaczymy narodziny nowej trylogii. Na razie jednak czekamy na finał perypetii Marcusa i przyjaciół walczących przeciwko Locustom.

Multiplayer na razie pozostaje tajemnicą. Oczywiście, będzie „lepszy niż poprzednio", cokolwiek to oznacza. Jedna z map to Jacinto na sekundy przed potopem. Woda zacznie je zalewać podczas meczu, wielokrotnie zmieniając jego kształt.

OSTATNIA NADZIEJA

Ludzie już raz próbowali oprzeć się inwazji Locustów doprowadzając do samozagłady. Używając Hammer of Dawn sprowadzili na Serę „śmierć z orbity", miasta zostały zniszczone, zginęły miliardy niewinnych, a wszystko to nie przyniosło spodziewanych rezultatów.

Siły wojskowe COG jeszcze raz zdecydowały się na samobójczy, desperacki atak pod koniec Gears of War 2. Poświęcono ostatni bastion ludzkości byle tylko zniszczyć podziemne miasta i tunele Locustów. Zostały one zalane, niestety Jacinto również znalazło się pod wodą.

Akcja trzeciej części rozpocznie się półtora roku po tym wydarzeniu. Trzeba przygotować się na szok, bo zastaniemy bohaterów w zupełnie nowym świecie. Już nie będą żołnierzami, COG zostało unicestwione wraz z Jacinto, a niedobitki ludzi rozproszyły się po Serze i radzą sobie na własną rękę. Oznacza to, że nikt nie wyda Marcusowi rozkazów, nie wyśle go na misję samobójczą. Jedynym celem będzie przetrwanie i obrona nowego domu, lotniskowca Raven's Nest, na którym rozpocznie się akcja Gears of War 3.

Dominic Santiago wraz z żoną stracił resztki poczucia humoru. Na Raven's Nest będzie zajmować się pielęgnowaniem ogródka. Zielony kolor roślin kontrastuje z wszechobecnym brązem i szarością. Gdy Lambent pojawią się na statku, chwyci za broń i skopie im oślizgłe tyłki.

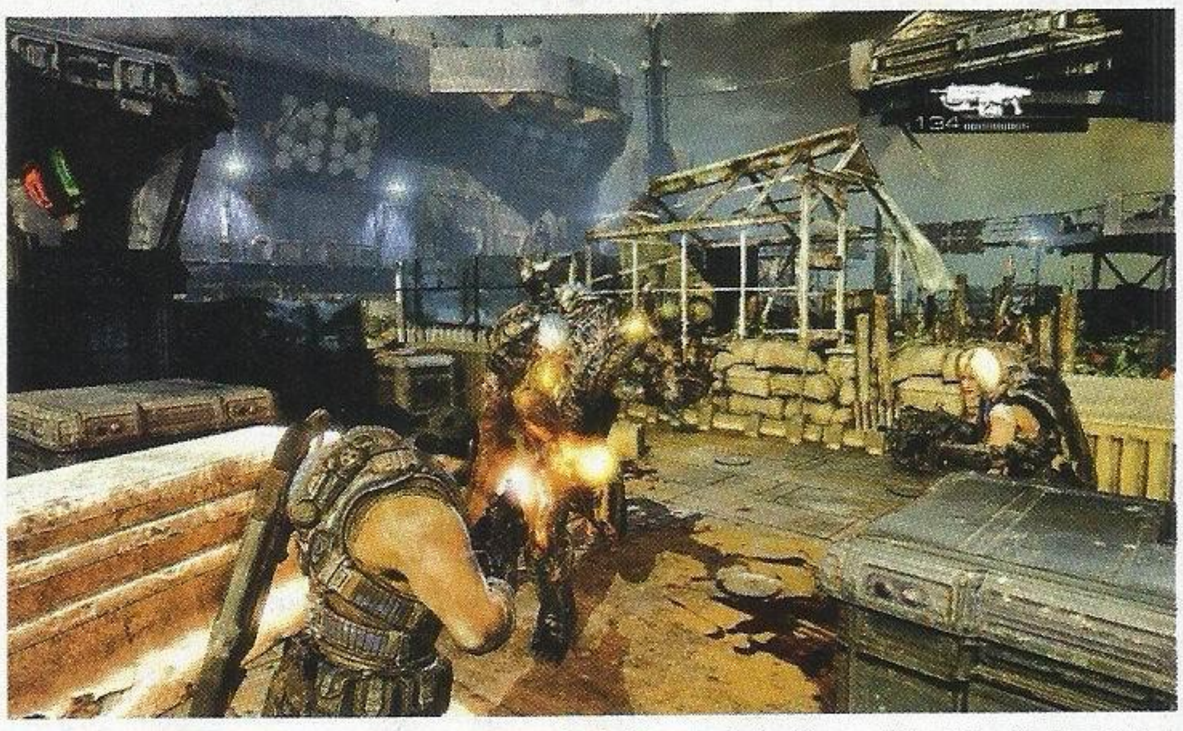
Cliff Bleszinski zaprzecza, jakoby cała Sera została zalana, i podkreśla, że to analogiczna sytuacja, jak z pociągiem w pierwszej części serii – akcja tylko jednego rozdziału ma toczyć się na Raven's Nest, później bohaterowie zejdą na ląd i spróbują raz na zawsze pozbyć się Locustów działając według wskazówek Adama Fenixa, ojca Marcusa. Dysk z informacjami jak pokonać oprawców przekaże Marcusowi były przywódca COG Prescott, którego helikopter wyląduje na lotniskowcu na samym początku gry, gdy tylko ustaną walki ludzi z Lambent... Zaraz, z kim?

LAMBENT TO TRZECIA I ZARAZEM NAJPOTĘŻNIEJSZA STRONA KONFLIKTU. TO ZMUTOWANE LOCUSTY, ZNACZNIE WYTRZYMALSZE OD SWOICH KUZYNÓW I O WIELE BARDZIEJ ŻĄDNE KRWI

NOWE ZAGROŻENIE

Lambent to trzecia i zarazem najpotężniejsza strona konfliktu. To zmutowane Locusty, znacznie wytrzymalsze od swoich kuzynów i o wiele bardziej żądne krwi. Zerknijcie na screeny, humanoidalny drań ze świecącą klatką piersiową trzyma karabin w jednej ręce jakby był lekki niczym rewolwer. Potrzebne będzie kilka magazynków, żeby go uszkodzić, ale to dopiero początek zabawy. Zraniony Lambent zacznie mutować, jego ciało wydłuży się, co

Zmutowany Lambent to same kłopoty, potrafi zaatakować nawet trzech bohaterów jednocześnie swoimi długimi mackami. Trudno będzie schować się przed jego wzrokiem, wysoki drań dostrzeże Marcusa czającego się za murkiem. Walka z nim będzie łatwa tylko na poziomie trudności „casual", który ma być jeszcze prostszy niż w drugiej części. Na innych poziomach gra będzie trudna.



Lambent przed mutacją. Anya to pierwsza grywalna kobieca postać w Gears of War. Pojawiła się w grze, gdy autorzy zrozumieli jak wielką popularnością seria cieszy się wśród kobiet. A cieszy się, Drogie Panie?

ułatwi mu dostrzeżenie bohatera skrytego za murkiem. Chowanie się za osłonami na nic się zda przeciwko takiemu przeciwnikowi, Marcus zostanie zmuszony do opuszczenia bezpiecznej pozycji i opracowania nowej taktyki walki.

To nie koniec niespodzianek, monstrum przekształci ręce w długie, wijące się macki, którymi jednocześnie będzie mogło potraktować nawet troje walczących z nim ludzi. Na dodatek zacznie pluć ogniem (teraz już wiadomo, o co chodzi ze świecącymi się klatami), a gdy już straci ochotę do walki, zbierze siły do ostatniego ataku, pobiegnie w kierunku bohaterów i eksploduje wyrządzając gigantyczne szkody.

Z takimi oto przyjemniaczkami Marcus i spółka będą musieli zmierzyć się już na samym początku gry podczas starcia na Raven's Nest. Pokonanie ich w pojedynkę może okazać się wyjątkowo trudne, właśnie dlatego zostanie wprowadzony nowy tryb kooperacji dla czterech osób.

DWA PO CZTERY

Ramię w ramię z Marcusem będzie walczyć Dom, na Raven's Nest doglądający ogródka zapewniającego część pożywienia dla mieszkańców. Wyraźnie starszy, nieogolony, na pierwszy rzut oka da się dostrzec, że śmierć żony odcisnęła na nim piętno. Do znanych bohaterów dołączą dwie nowe grywalne postacie: Jace Stratton, młody żołnierz, którego, jak mówią twórcy, bardziej obchodzą ludzie niż wojna, oraz Anya Stroud znana z poprzednich części jako „głos w słuchawce".

Anya to pierwsza grywalna kobieca postać w serii, ale nie jedyna, pojawią się również inne panie, więc grające przedstawicielki płci pięknej nie będą dłużej musiały wcielać się w napakowane góry testosteronu.

Cole i Baird nie zaginęli w akcji, oni również powrócą, ale wezmą udział w innych misjach toczących się równolegle do przygód Marcusa. Historie będą się ze sobą przeplatać niczym w filmie Pulp Fiction i nareszcie nadarzy się okazja, by lepiej poznać dotychczasowych towarzyszy broni Fenixa.

Bleszinski i spółka chyba znów podglądali Capcom i pożyczyli kilka pomysłów na kooperację. Bohaterowie wreszcie będą mogli wymieniać się bronią oraz amunicją podczas walk, albo skryją się za Silverbackiem, czyli gearsowym odpowiednikiem Vital Suit z Lost Planet, za sterami którego zasiądzie jeden z nich. Ma on działać w trybach mobilnym oraz stacjonarnym. W drugim przypadku postać nie będzie mogła się poruszać, ale z Silverbacka wysuną się fragmenty pancerza, za którymi schowają się inni członkowie drużyny.

FINISH THE FIGHT

Z gry Capcomu podebrana zostanie także opcja zamontowania i wymontowania broni z Silverbacka. Marcus i przyjaciele będą mieli do dyspozycji kilka nowych pukawek. O Lancerze z bagnetem zamiast piły, ale za to ze zwiększoną siłą ognia, pisaliśmy w poprzednim numerze NEO+ (klasyczny Lancer powróci, piła w Gears of War to podstawa). Oprócz niego pojawi się krótki, dwulufowy obrzyn o ogromnej mocy, a także wyrzutnia wybuchowych piranii, które zakopują się pod ziemię i kierują się w stronę niczego nieświadomej ofiary, by dopaść ją znienacka... Brzmi co najmniej dziwnie. Nie można zapomnieć o jednostrzałowej strzelbie, choć właściwie lepiej pasuje słowo „działo", bo to bydle niemal każdego wroga położy jednym strzałem. Do tego dojdą granaty zapalające i zapewne kilka innych broni, o których Epic na razie nie wspomina.

Każdą giwerą da się zrobić efektownego fatala, jednak najpierw trzeba spełnić określone warunki, by móc go wykonywać. Warto się postarać, bo finishery mają być brutalniejsze niż w drugiej części. Wizja ognia wystrzeliwującego z każdego otworu ciała nieszczęśnika, któremu bohater wbił w brzuch miotacz ognia i pociągnął za spust, dosłownie rozpala wyobraźnię.

To musi być niezwykły widok, tym bardziej, że gra będzie działać na najnowszej wersji silnika Unreal, więc można spodziewać się grafiki z najwyższej półki.

Intrygujące jest to, że nie zapowiada się jakoby trylogia miała zakończyć się epicko. Marcus i spółka pozostali praktycznie sami na polu walki, nie wspomoże ich wielka armia. Przez najbliższych kilka miesięcy będziemy zastanawiać się, jak Epic zakończy tę opowieść, żeby została nam w pamięci na długie lata. Rozwiązanie zagadki w kwietniu.

//Mielu

JAK W BULLETSTORM

Oto kolejny pomysł Bleszinskiego i spółki, który być może niedługo będzie kopiowany przez wszystkich developerów. Kampanię da się przejść na dwa sposoby. Pierwszy – klasyczny, normalny, bez żadnych udziwnień. Drugi – arcade'owy. Nad głowami bohaterów wyświetlą się punkty oraz informacje pozwalające graczom szybko zorientować się czy ich partnerzy wykonali jakąś akcję (pięć headshotów pod rząd, dziesięciu Locustów przeciętych piłą) przed nimi. Zabawę uatrakcyjnią tak zwane mutatory zmieniające różne parametry, na przykład zwiększające głowy przeciwników. To ma być jazda bez trzymanki dla każdego, kto chce sobie radośnie postrzelać w koopie (w multi nie będzie takiej opcji). Może być wesoło.

Otoczenie będzie się częściowo niszczyć, da się rozwalić pół muru zmuszając przeciwnika do szukania nowej osłony. Działa to w obie strony, gracze też muszą się pilnować.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Dragon Quest Monsters: Joker 2	NDS	Square Enix
2	Metal Gear Solid: Peace Walker	PSP	Konami
3	Super Street Fighter IV	Multi	Capcom
4	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
5	NieR Gestalt / Replicant	Multi	Square Enix
6	Pro Yakyuu Spirits 2010	Sony	Konami
7	Lost Planet 2	Multi	Capcom
8	Tomodachi Collection	NDS	Nintendo
9	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
10	Winning Eleven: Blue Samurai Challenge	Multi	Konami

▶ Bigga Bossu nie dał rady Dragon Questowi, który kupiło prawie milion Japończyków. MGS: Peace Walker osiągnął trochę gorszy wynik, ale i tak kilka razy lepszy od którejkolwiek z pozostałych gier na liście. Skośnoocy bracia raczej chłodno przyjęli Lost Planet 2 i SSFIV.

USA

1	Red Dead Redemption	Multi	Rockstar
2	Wii Sports	Wii	Nintendo
3	Super Street Fighter IV	Multi	Capcom
4	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
6	Pokemon Heart Gold / Soul Silver	NDS	Nintendo
7	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
8	Splinter Cell: Conviction	X360	Ubisoft
9	Battlefield: Bad Company 2	Multi	EA
10	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo

▶ GTA na Dzikim Zachodzie to był strzał w dziesiątkę, Red Dead Redemption ledwo się ukazał a już totalnie zdominował listy sprzedaży. Nie tylko w Stanach, zerknijcie na brytyjskie i polskie Top 10. Gracze na całym świecie chcą bawić się w kowbojów.

UK

1	Red Dead Redemption	Multi	Rockstar
2	2010 FIFA World Cup South Africa	Multi	EA
3	Battlefield: Bad Company 2	Multi	EA
4	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
5	Split/Second: Velocity	Multi	Disney
6	Lost Planet 2	Multi	Capcom
7	Alan Wake	X360	Microsoft
8	GTA: Episodes from Liberty City	PS3	Rockstar
9	Skate 3	Multi	EA
10	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Multi	Ubisoft

▶ Ciekawe, jak na sukces gry Rockstar zareagują Ubisoft i Techland. Call of Juarez jest świetnym tytułem, ale nie może stawać w szranki z Red Dead Redemption – koniecznie sprawdźcie recenzję Marcellusa w tym numerze NEO+. RDR to must have!

POLSKA (Ultima)

1	Red Dead Redemption	Multi	Rockstar
2	Battlefield: Bad Company 2	Multi	EA
3	2010 FIFA World Cup South Africa	Multi	EA
4	Skate 3	Multi	EA
5	Dante's Inferno	Multi	EA
6	Dragon Age: Początek	Multi	EA
7	Army of Two: The 40th Day	Multi	EA
8	Alan Wake	X360	Microsoft
9	Resident Evil 5: Gold Edition	Multi	Capcom
10	God of War 3	PS3	Sony

▶ Było sporo problemów z zakupem Red Dead Redemption w Polsce. Nawet wersje recenzenckie trafiły do naszego pięknego kraju z dużym opóźnieniem. Mimo niesprzyjających okoliczności sporo graczy kupiło RDR, a nam udało się ją zrecenzować. Rządzi.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

APB NA KONSOLACH

A jednak, gangsterski MMO APB trafi na konsole, jednak będzie to inne gra niż na PC. Realitime Worlds nie chce przygotowywać zwykłej konwersji, zdaniem developera gry konsolowe i pecetowe zbytnio się różnią, żeby miało to sens. Szczegóły i data premiery pozostają nieznane.

NIE DLA WII CRAPÓW NA PS3

Sony nie zgadza się na „leniwe" konwersje gier z Wii na Move. Firma stawia developerom warunek – albo zaimplementują obsługę kamery, dodadzą trofea, podbiją rozdzielczość i rozbudują zawartość gry, albo nie będą mogli jej wydać na PS3 (ewentualnie wyłącznie na PSN).

GHOST RECON OPÓŹNIONY

Future Soldier, którego gościliśmy niedawno na okładce N+, nie ukaże się w tym roku. Premiera gry została przesunięta na pierwszy kwartał 2011 roku. Pierwsza prezentacja nie zrobiła na nas najlepszego wrażenia, więc może dobrze się stało, że developer dostał więcej czasu na produkcję gry.

JADE RAYMOND I SAM FISHER

Ubisoft podbija Kanadę, w Montrealu pracuje już ponad dwa tysiące osób, a niedawno otwarto studio w Toronto, któremu szefuje Jade Raymond, urocza producent Assassin's Creed. Właśnie ta ekipa zabrała się za tworzenie kolejnej części Splinter Cell, ale nie spodziewajcie się szybko konkretów.

NATAL CZY WAVE?

Kto jeszcze pamięta, że Project Natal to nazwa kodowa, a nie ostateczna? My zapomnieliśmy. Według „dobrze poinformowanych źródeł" urządzenie zmieni nazwę na Wave. 14 czerwca na konferencji prasowej Microsoftu poprzedzającej E3 okaże się, czy to prawda. Spekuluje się, że Natal/Wave będzie kosztować 149 dolarów w USA, czyli pewnie 149 euro w Europie, a 299 dolarów / jurosów w zestawie z X360 w wersji Arcade. Ciekawe ile w Polsce? 1299 za zestaw konsola plus Natal? Brrr.

KONIEC MARZEŃ O BGE2?

Oby ta plotka okazała się nieprawdziwa. Podobno Michel Ancel opuścił Ubisoft wraz z innym słynnym developerem pracującym dla francuskiego wydawcy. Powodem miały być spięcia Ancela z Ubi dotyczące produkcji drugiej części Beyond Good & Evil. Po odejściu twórcy Raymana, projekt został skasowany, a Michel rozpocznie teraz pracę we własnym małym studio. O ile ta informacja jest prawdziwa, ale lepiej żeby nie była.

TEKKEN PO RAZ SIÓDMY

Katsuhiro Harada, reżyser gier z serii Tekken, zdradził, że siódma część turnieju o tytuł Króla Żelaznej Pięści jest w bardzo wczesnym stadium produkcji. Można się spodziewać wersji na PS3 i X360, prosimy jednak o zredukowanie liczby fajterów do kilkunastu, zrezygnowanie z chodzonego mordobicia jako esencji zabawy i dopieszczenie systemu walki. Tag Team też byłby fajny.

INFO
DEVELOPER: PROPAGANDA
WYDAWCA: DISNEY
TERMIN: WIOSNA 2011
KONSOLA: PS3, X360

TRON EVOLUTION

Wystarczy sięgnąć po kultową licencję?

W cyfrowym świecie Trona, gdzie programy żyją własnym życiem, a światłowody pełnią funkcję autostrad, po których mkną ZIPy w postaci ciężarówek i antywirusy w postaci radiowozów, kiepska gra na licencji byłaby panią bogatą, ale garbatą i wyszydzaną, gotową bez wahania wybić kilka zerojedynek każdemu, kto nazwałby ją crapem.

Źle się dzieje w Utopii, stolicy cyfrowego świata. Piękne, tętniące życiem miasto na oczach graczy zmieni się w przygnębiające miejsce, gdzie został wprowadzony stan wojenny, a niebo zasłaniają ciemne chmury plujące błyskawicami. To wina wirusa Abraxasa, którego nie chciałby dotknąć nawet król Midas – w kontakcie z nim wszystko zostaje skażone. Jedynym ratunkiem dla Utopii jest program antywirusowy napisany przez Kevina Flynna, człowieka żyjącego w cyfrowym świecie (udało mu się przenieść świadomość na stałe do komputera). Właśnie w ten program wcielą się gracze.

Bohater zwinnością zawstydzi Księcia Persji. Nie straszne będzie mu bieganie po ścianach i odbijanie się od czego się da, w tym również od przeciwników, a wgrane ADHD nie pozwoli mu zatrzymać się nawet na moment. Pachołków Abraxasa sklepie kombinacjami lekkich oraz ciężkich ciosów i rzuci w nich dyskiem wykorzystywanym głównie do walki, ale spełniającym również kilka innych ważnych funkcji. To dusza programu, zapisane na nim zostaną informacje dotyczące umiejętności bohatera i poziomu doświadczenia (w grze znajdzie się uproszczony system rozwoju postaci), a także przeprowadzone rozmowy i znalezione notatki.

Jednym ze znaków rozpoznawczych Tron są motory zostawiające za sobą wstęgi światła. Gracz będzie mógł w dowolnym momencie zmienić te ślady z iluzji w nieprzejezdny mur, a cała sztuka ma polegać na wmanewrowaniu przeciwnika, by rozbił się o tę świetlistą ścianę. W oryginalnym filmie Tron sprzed 28 lat motory mogły skręcać tylko pod kątem 90 stopni, w grze da się jeździć również po łuku. W „przełomowym multiplayerze" jazda na cybermotocyklu, walka wręcz oraz parkour zostaną połączone w jedno. Tryb rozgrywki sieciowej pozwoli dłużej nacieszyć się grą, bo kampanię singleplayerową da się ukończyć w czasie od 111 do 1000 godzin. W systemie dwójkowym, oczywiście. ■■

□ Gra będzie stanowić wprowadzenie do filmu Tron: Legacy. Zobaczymy, jak powstają budynki, które w filmie zostaną zniszczone, odwiedzimy kilka (jeszcze nie)znanych miejscówek.

PS2 PS3 PSP XBOX360 NDS WII

IN GAME WE TRUST

159

CODE

169

169

169

WIELKA WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER

INFO TELE FONICZNIE

KONSOLE GRY AKCESORIA

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA RATY

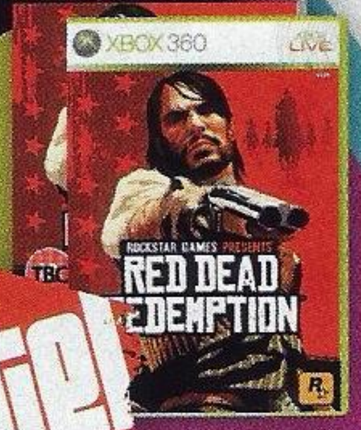
SUPER SZYBKIE PRZESYŁKI KURIERSKIE 24H

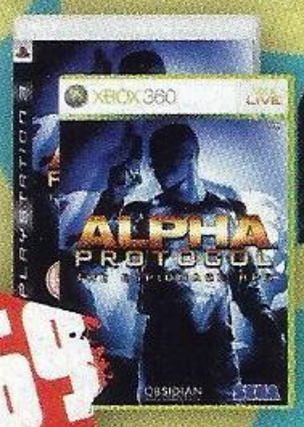
139

KONSOLOWA RELIGIA

NAJ WIEKSZY W POLSCE WYBOR FILMOW BLURAY

CZYNNE PON.-PT. 11-19 SOB. 10-15





169

02-555 WARSZAWA AL. NIEPODLEGŁOŚCI 177

0 503 624 692 022 498 99 93

www.madgames.pl

MAD GAMES

W Halo: Reach bohater może być naprawdę niepowtarzalny. Sklepik dostarczy tony elementów, którymi można zmienić wygląd pancerza. Po wydaniu wirtualnej fortuny najlepiej nagrać film i zrobić kilka fotek swojego bohatera. Filmowy edytor nadal jest prosty i intuicyjny.

HALO: REACH

Solidny i grywalny multiplayer, ale o zarywaniu nocy nie ma mowy

JUŻ GRANE!

W ciągu pierwszych 24 godzin Halo: Reach przyciągnęło milion graczy. Jednak po tygodniu okazało się, że Modern Warfare 2 to nadal najpopularniejsza gra w usłudze Xbox Live. Co więcej, na liście ponownie wysoko pojawiło się Halo 3 i Halo 3: ODST, co sugeruje, że część graczy sprawdziła Reach i powróciła do poprzednich części. Czy to oznacza, że beta testy okazały się porażką?

FACECI KOCHAJĄ GADŻETY

W Halo: Reach gra się jak w Halo. Nie ma mowy o rewolucji, bo zmiany są kosmetyczne, co mam nadzieję ucieszy i uspokoi fanów. Nadal trzeba się namęczyć, by zabić przeciwnika, który w konkurencyjnych tytułach pada od jednego pocisku. Nadal na polu walki panuje absolutny chaos. I wreszcie, to nadal fantastyczny pomysł na rozrywkę, która od lat bawi i przyciąga miliony graczy. Zmiany są, i owszem, ale opanowuje się je w locie i nie będą stanowiły dla Was jakiegokolwiek problemu. Największa nowość to klasy postaci, które dzielą się w zależności od posiadanych gadżetów i broni. Może to być jetpack, który sprawdza się znakomicie i wprowadza spory zamęt na placu boju. Początkowo myślałem, że to kontrowersyjny pomysł, ale w końcu Halo znane jest z karkołomnych skoków, więc nikogo raczej nie zdziwi spadający z nieba gracz. Niewidzialność pojawiała się już w serii, jako dopałka, ale tym razem można ją mieć na stałym wyposażeniu. Szybki bieg sprawdza się w trybach, stawiających na... szybkość. Podobnie, jak przewrót, którym mogą się popisać Elite. Zdobywanie flagi z takimi gadżetami staje się o wiele łatwiejsze. Ostatnia zabawka to osłona. Podczas jej działania gracz przez kilka sekund nie może się poruszać, ale pozostaje niewrażliwy na obrażenia. W ten sposób można choćby zniszczyć pojazd, który będzie chciał staranować gracza z osłoną. Przydaje się również przy blokowaniu przejść, czy utrzymywaniu pozycji. Klasy umożliwiają też start z ulubioną bronią, więc nie trzeba ich szukać po mapie. Od razu można rozpocząć zabawę z mieczem energetycznym, granatnikiem, czy bronią dalekodystansową. Nie można się jednak zbyt przyzwyczajać do tych nowości, bo nie we wszystkich rozgrywkach się pojawiają. Poza tym odblokowują się z czasem, np. na początku są dwie podstawowe, by pod koniec meczu pojawiły się cztery do wyboru.

W CO I GDZIE GRAĆ?

W trybach gry zaszły spore zmiany. Headhunter to prawdziwy obłęd. Z zabitego gracza, niczym w klasycznych RPGach, wypada czaszka. Należy ją zabrać i wejść z nią w specjalne pole, i dopiero wówczas gra zalicza punkt. Każdy gracz ma nad głową cyferkę z liczbą zdobytych czaszek, więc wiadomo, że wszyscy rzucą się na tego z dziesiątką, a nie dwójką. Doprowadza to do przekomicznych walk, a pikanterii dodaje fakt, że pola zrzutu zdobytych czaszek co chwilę zmieniają położenie. Kolejna nowość, o której muszę wspomnieć, to Invasion, czyli tryb, który bywa zestawiany ze zdobywaniem bazy w Bad Company 2. To dobre porównanie, bo sugeruje

Oddball to nadal najbardziej irytujący, głupi i chaotyczny tryb w Halo. Gracze już znaleźli miejsca, gdzie można się ukrywać.

świetną zabawę i jednocześnie bardzo mylące, bo takiej zabawy, jaką gwarantuje Battlefield,

BRAKUJE MI JEDNAK CZEGOŚ, CO SPOWODOWAŁOBY, ŻE GRAŁBYM DZIEŃ I NOC. JA, FAN HALO, WIELBICIEL BUNGIE, BAWIŁEM SIĘ ŚREDNIO. NIE SPODOBAŁY MI SIĘ ARENY, A KARABINY WYDAJĄ MI SIĘ NIJAKIE

Uderzenie kolbą to podstawa w Halo, teraz można napisać, że Bungie wprowadzają kolbę nowej generacji, czyli zabójstwo. By je wykonać, należy zajść przeciwnika od tyłu (choć czasami wchodzi też z boku), przytrzymać przycisk i obejrzeć animację.

tu nie znajdziecie. Zdobywanie terenów wroga widzieliśmy w poprzednich częściach Halo, a przenoszenie wykradzionych im przedmiotów to po prostu wariacja na temat zdobywania flagi.

Naprawdę liczyłem na mocne uderzenie, a inwazja okazała się przereklamowana i średnio grywalna. I jak każdy tryb stawiający na współpracę, frustruje głupotą wirtualnych towarzyszy broni. Plusem jest możliwość korzystania z pojazdów, choć i tutaj mam sporo zastrzeżeń. Warthog wygląda jak Warthog, ale lekkie zmiany w ustawieniu kamery i prowadzeniu maszyny doprowadzą fanów do furii. Podobnie będzie, gdy wsiądziecie do czołgu. Niby to samo, ale detale i sposób kontroli sprawiają, że to nie ta sama przyjemność, co w Halo 3. Kolejny tryb, czyli Generator Defense, nie wnosi wiele nowego oprócz nazwy. Zabawa polega na obronie trzech generatorów, które drużyna przeciwna stara się zniszczyć. Takie rzeczy widzieliście już w poprzednich częściach. Poza tym sporo klasycznych rozgrywek, w których nie pojawiają się klasy oraz wariacji na temat opisanych powyżej trybów.

Jak prezentują się mapy? Powerhouse składa się z kilku budynków, które łączy sieć korytarzy i przejść, jednak większość starć odbywa się na otwartym terenie. Świetnie sprawdzają się tutaj jetpacki, ale poziom jest za mały, by mógł się nim nacieszyć snajper. Sword

Z nowości trzeba wspomnieć o zakłóceniach wyświetlacza przy otrzymywaniu obrażeń, powrocie paska zdrowia, nowych celowniczkach i pożegnaniu stalowych łydek. Upadki z wysokości bolą i kosztują punkty życia.

Jetpack to świetna sprawa. Paliwa wystarcza na kilka sekund, ale ostrzelanie przeciwnika z powietrza to mocna akcja. Podobnie, jak wlatywanie na dachy budynków.

Base to wnętrze budynku, który składa się z dwóch części i wypełnionej kilkoma mostami przestrzeni pomiędzy nimi. Bardzo ciekawy projekt, bo choć początkowo wydaje się prosty, to z czasem wychodzą na jaw jego smaczki. Z kolei Boneyard to mapa, jakiej w serii Halo jeszcze nie było. Gigantyczna, wypełniona pojazdami i olbrzymimi strukturami, pomiędzy którymi są hektary otwartej przestrzeni. Niestety, jej design nie przypadł mi do gustu, bo nie po to gram w tytuł o wojnie na kosmiczną skalę, by walczyć w czymś, co wygląda, jak fabryka połączona z portem. I na koniec Overlook; średnia mapa, która zaskakuje kilkoma ścieżkami prowadzącymi do kompleksu zabudowań. Walka toczy się głównie na otwartym terenie, choć warto wykorzystywać dachy budynków. Overlook podczas testów został specjalnie przystosowany do rozgrywki typu Generator Defense.

MIŁOŚĆ DO HALO TO ZA MAŁO

Ekipa Bungie odrobiła lekcję i wprowadziła system, który zatrzyma graczy przy Halo: Reach na wiele miesięcy. Właściwie to lat, bo o Halo 4, nad którym będzie pracował Microsoft, nadal nic nie wiadomo. Wzorem konkurencyjnych strzelanin sieciowych wprowadzono system rang, ocen i postępu w rozgrywce, ale dorzucono też kilka własnych pomysłów.

Za mecze zdobywa się kasę, którą można przeznaczać na zakupy w sklepie. Każdy fan Halo chce mieć przecież własnego, unikalnego Spartana, co można osiągnąć poprzez wydawanie wirtualnych pieniędzy na pancerze, hełmy i naramienniki. I właśnie na przykładzie zbroi widać postęp w oprawie graficznej, bo graficy dopieścili je ze wszystkich stron i upiększyli tysiącami drobnych detali. Powraca również możliwość pomalowania całego zestawu, więc jak ktoś chce, to może widzieć swego bohatera w różowych barwach. Zmiany pojawiły się natomiast w emblematach, których tworzenie jest szybsze i bardziej przystępne.

Mam nadzieję, że zespół Bungie zdobył podczas beta testów wystarczająco danych, by poprawić multiplayer. Klasy to świetny pomysł, kilka nowych trybów dobrze się sprawdza, a usprawnienia w wybieraniu map, kupowanie ekwipunku i szybkość wyszukiwania rozgrywki trzeba zaliczyć na plus. Brakuje mi jednak czegoś, co spowodowałoby, że grałbym dzień i noc. Sprawdzałem Reach tylko wtedy, gdy pojawiały się nowe tryby i mapki, a w międzyczasie w ogóle nie grałem. Ja, fan Halo, wielbiciel Bungie, bawiłem się średnio. Nie spodobały mi się areny, a karabiny wydają mi się nijakie. Być może z Reach będzie, jak z Halo 2. Gracze, którzy pokochali pierwszą część, nie mogli przeżyć, że dwójka stała się zabawką dla masowego odbiorcy. Z Modern Warfare i Bad Company można spokojnie przejść na Reach, ale przesiadka z Halo 3 będzie bolesna. //**Fax**

Pojazdy powracają w Reach. Piękniejsze niż kiedykolwiek, równie proste w obsłudze i zabójcze w dłoniach sprawnego gracza. I tylko nachylenie kamery przeszkadza.

W HALO: REACH GRA SIĘ JAK W HALO. NIE MA MOWY O REWOLUCJI, BO ZMIANY SĄ KOSMETYCZNE

NEOGO.PL
Filmy z bety znajdziecie na www.neogo.pl

□ Huey to genialny naukowiec, który wygląda jak Otacon. Założę się, że są ku temu dobre powody, w końcu wszyscy bohaterowie serii MGS są ze sobą w jakiś sposób związani. Obstawiam, że to ojciec Hala. A Master Miller, przyjaciel Big Bossa, wygląda jak Liquid, którego klonem/synem jest BB właśnie. Wszystko jasne?

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

Bigg Bossu, Metar Giru, Ssnejku, czyli gramy w „Japończyka”!

Już grane? Powinno być „ponownie grane”, bo nie jest to moje pierwsze spotkanie z Peace Walkerem, bawiłem się demem prawie rok temu. Tym razem jednak wpadła mi w ręce pełna japońska wersja, która rozpoczyna się praktycznie tak samo, jak wspomniane demo. Mało brakowało, a wyłączyłbym intro, ale coś mnie tknęło, żeby obejrzeć je jeszcze raz. Dobrze się stało, bo scenka okazała się odrobinę dłuższa i wyjaśniło się dlaczego Big Boss zgodził się, by jego militarna organizacja Żołnierze Bez Granic włączyła się do wojny w Kostaryce. Nie chodzi o pomaganie skrzywdzonej Paz, ani o zemstę na CIA czy amerykańskim rządzie. Profesor Galvez puścił bohaterowi pewne nagranie, na którym wyraźnie słychać głos kogoś bardzo mu bliskiego, kto powinien być martwy. Big Boss postanawia dowiedzieć się, o co chodzi. Ta misja będzie sprawą bardzo osobistą.

PAZ ZNACZY POKÓJ

Nie chcę spoilować fabuły, zresztą przerwałem granie po kilku godzinach, żeby nie dowiedzieć się zbyt wiele. Wolę poczekać na angielską wersję, choć japońska jest w dużym stopniu zrozumiała dzięki angielskim napisom pojawiającym się podczas rozmów w komiksowych dymkach. Przerywniki filmowe zostały zrealizowane w ten sam sposób, co w Metal Gear Solid: Portable Ops. Wygląda to jak komiks, przy czym większość scen to nieruchome obrazki, a animowane są tylko niektóre ruchy postaci. MGSy słyną z licznych wstawek filmowych i długich dialogów, tymczasem w Peace Walker jest zupełnie inaczej, przerywniki pojawiają się rzadko i wcale nie są jakoś przesadnie długie. Przede wszystkim jednak, fabuła została tak napisana i poprowadzona, że bardzo łatwo zrozumieć, kto z kim walczy i o co w ogóle chodzi. Nawet osoby nie śledzące wężowej sagi z wypiekami na twarzy będą dobrze się bawić poznając fabułę gry, a przynajmniej odniosłem takie wrażenie po kilku godzinach spędzonych z nowym Metal Gearem. Po zamieszaniu z nanomaszynami, sztuczną inteligencją rządzącą światem, rodzinką Węża powracającą zza grobu i innymi dziwactwami w MGS4, historia opowiedziana w Peace Walker jest potrzebnym powrotem do normalności.

Kojima tym razem nie skupia się na wojnie, roli żołnierza, lojalności i przyjaźni na polu bitwy. W centrum uwagi znajduje się Big Boss i jego wręcz obsesyjna chęć poznania prawdy dotyczącej TEJ osoby (pewnie wiecie, o kogo chodzi, mimo to wolę nie pisać wprost), tak silna, że odrzucił w kąt swoje zasady i ideały, nie zawahał się nawet przed zdradzeniem ojczyzny.

MOTHER BASE

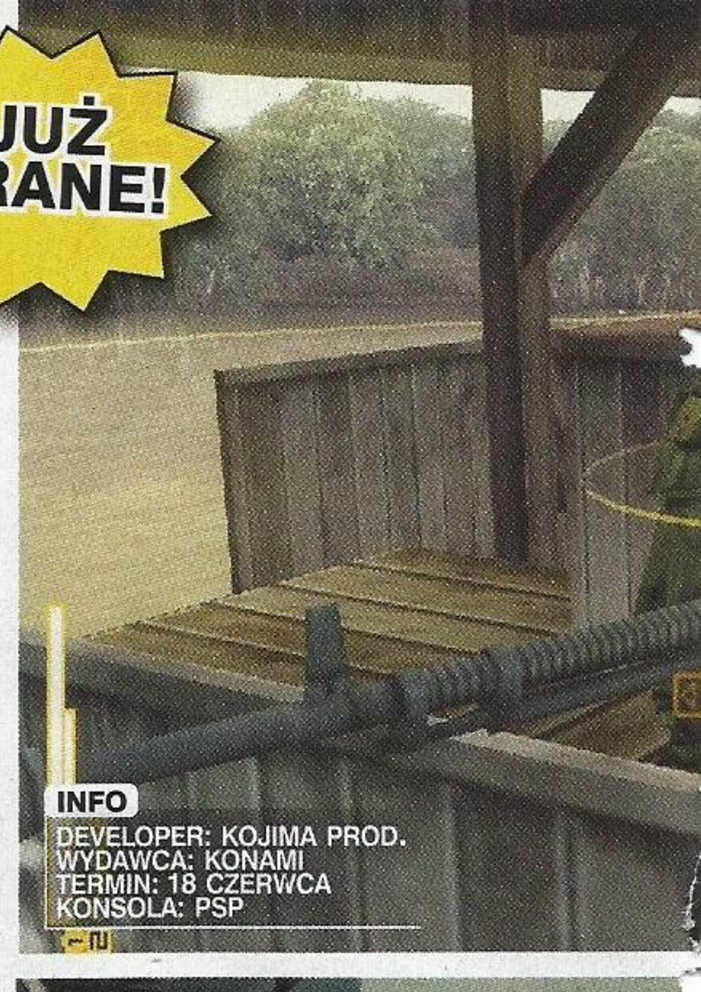
Peace Walker to gra, którą w założeniu miało być Portable Ops, ale coś się Kojimie i spółce nie udało. MPO zapowiadane było jako brakujące ogniwo mające połączyć fabuły Snake Eater i pierwszego Metal Gear (wydanego ponad dwadzieścia lat temu), a dopiero w PW zostanie pokazane, jak doszło do stworzenia Outer Heaven. Z kolei system rozgrywki wyraźnie bazuje na tym z Portable Ops, chodzi mi głównie o podział gry na krótkie misje, po zaliczeniu których Big Boss wraca do bazy, gdzie zarządza się żołnierzami przypisując ich do różnych grup.

Każdy z nich opisany jest kilkoma statystykami, jedni lepiej sprawdzają się w walce, inni są świetnymi kucharzami. Nie miałem okazji przekonać się, co by było, gdybym nikogo nie przypisał do grupy oznaczonej znaczkiem widelca oraz noża i doprowadziłbym do wyzerowania wskaźnika Food, zgaduję, że źle odbiłoby się to na załodze.

Bardzo ważną funkcję pełnią naukowcy, wynajdują nowe bronie i przedmioty przydatne podczas misji, a także badają te, które bohater znajduje na polu walki i wysyła je do bazy. Badania są szalenie istotnym elementem gry, „odkrycie” paczki czipsów (przynajmniej tak to wygląda, ale nie znam japońskich „krzaczków”, więc mogę się mylić) może wydawać się śmieszne, jednak podczas walk z bossami nie raz będziecie za nie dziękować – jedzenie przywraca odrobinę zdrowia, a tego zawsze

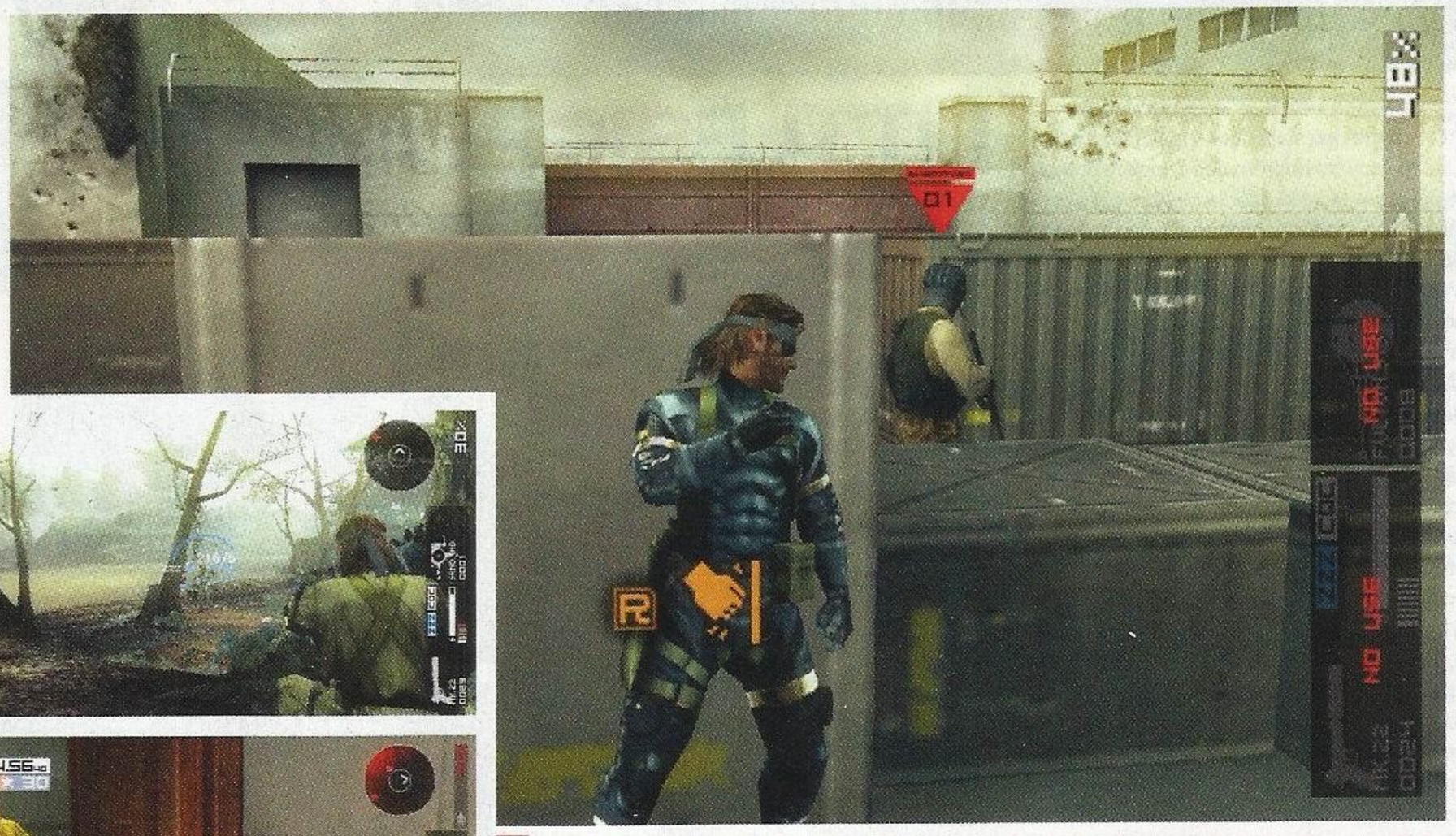
PEACE WALKER TO GRA, KTÓRĄ W ZAŁOŻENIU MIAŁO BYĆ PORTABLE OPS, ALE COŚ SIĘ KOJIMIE I SPÓŁCE NIE UDAŁO

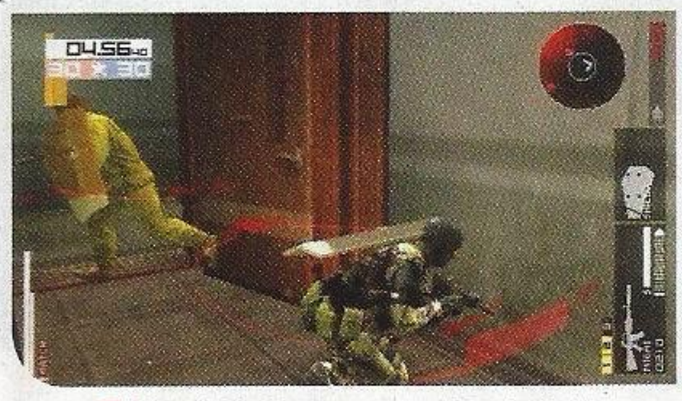
JUŻ GRANE!



INFO
DEVELOPER: KOJIMA PROD.
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: 18 CZERWCA
KONSOLA: PSP

□ Niektóre scenki przerywnikowe są grywalne, na przykład trzeba wycelować z bazooki w latającą maszynę (czymkolwiek jest) i pociągnąć za spust, albo wybrać jeden z dwóch celów. Pomysł pierwsza klasa.





W szafie Big Bossa są cztery ubrania. Każde przystosowane do innego stylu grania. Do jednego stroju na przykład dołączona jest mała tarcza.

brakuje w starciach z czołgiem, helikopterem, czy różnymi dziwolągami w stylu latającego, śpiewającego pojazdu. To przecież gra Hideo Kojimy, czego innego się spodziewaliście?

WĄŻ W AKCJI

Najczęściej żołnierzy rekrutuje się obezwładniając przeciwników, a następnie nieprzytomnych lub rannych wysyłając do bazy. W Portable Ops trzeba było przenieść schwytanego do ciężarówki, tym razem wystarczy przyczepić do niego balon (Fulton Sys.), który w mgnieniu oka uniesie go do helikoptera. Wygodne i dużo szybsze niż noszenie ciał, niestety liczba balonów, jakie bohater może mieć przy sobie jest ograniczona, więc czasami warto zachować je na czarną godzinę. W ten sam sposób ratuje (i rekrutuje) się więźniów, należy rozglądać się po zakamarkach, bo choć ubrani na żółto, nie są widoczni na pierwszy, drugi ani trzeci rzut oka po wejściu na nową arenę.

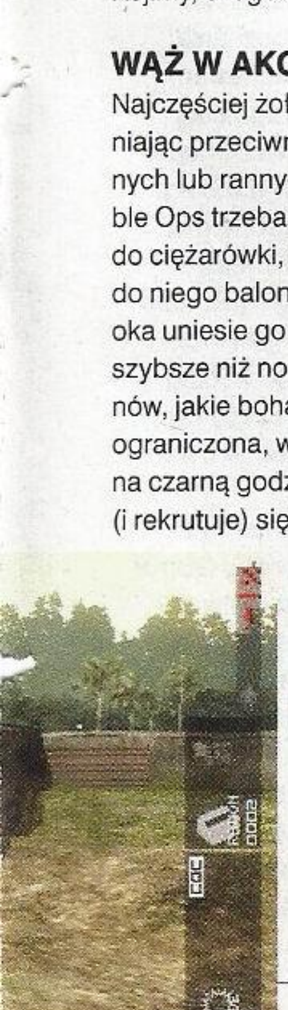
Przez kilka godzin nie zauważyłem zmiany schematu misji, zawsze wygląda to tak, że Snake musi przejść przez kilka małych miejscówek, które niby nie są bezpośrednio połączone, ale gdy zostanie podniesiony alarm, ucieczka na inną arenę na nic się zda, bo przeciwnicy przybiegną za bohaterem. Przebijałem się głównie przez dżunglę zachodząc wrogów od tyłu i zdejmując ich po cichu stosując CQC, albo usypiałem ich pistoletem na strzałki. Kilka razy próbowałem walczyć, ale nie jestem fanem tego rozwiązania, a to z powodu sterowania. Analogowy grzybek służy do poruszania postacią, a przyciski geometryczne sprawują funkcję drugiego analoga, czyli odpowiadają za obracanie kamery i rozglądanie się. W trybie celowania (po przytrzymaniu L) ruchy bohatera są okrutnie spowolnione, nie da się szybko rozprawić z wrogami. Używanie siły ograniczyłem do niezbędnego minimum, walczyłem tylko kiedy musiałem, czyli głównie z bossami.

MGSY SŁYNĄ Z LICZNYCH WSTAWEK FILMOWYCH I DŁUGICH DIALOGÓW, TYMCZASEM W PEACE WALKER JEST ZUPEŁNIE INACZEJ, PRZERYWNIKI POJAWIAJĄ SIĘ RZADKO

OUTER HEAVEN

Rozgrywka jest uproszczona w stosunku do Snake Eater, nie trzeba się leczyć ani polować, a kamuflaż wybiera się raz przed misją. Ważniejsze niż samo skradanie i wypełnianie misji jest rozwijanie bazy, która, jak łatwo się domyślić, zostanie w końcu nazwana Outer Heaven. Rekrutów da się nawet wysłać w teren dzięki opcji Outer Ops, opiekę nad nimi sprawuje wtedy konsola. Po co? Żeby Żołnierze Bez Granic rośli w siłę. Grałem za krótko, by sprawdzić ten tryb, wiem jednak, że da się stworzyć wojsko składające się nie tylko z żołnierzy, ale również pojazdów. Obok helikopterów i czołgów pojawi się Metal Gear Zeke…

Europejska premiera już niedługo, bo w połowie czerwca. Peace Walker to obowiązkowy zakup dla każdego posiadacza PSP. Nie wiem, co musiałby zrobić zespół Kojimy, żeby tę grę zepsuć. Będzie killer.
//**Mielu**



Kooperacja została ograniczona do dwóch osób w przypadku misji. Tylko podczas walki z bossami może ze sobą współpracować aż czterech graczy. Mam nadzieję, że współpraca nie będzie wymagana, żeby pokonać ostatniego szefa, bo nie każdy, zwłaszcza w Polsce, znajdzie partnera do grania. Nie przyglądałem się koopowi, będzie okazja sprawdzić ten tryb przy okazji recenzji.

HANDHELD POWER

MGSy kojarzyły mi się z prostą rozgrywką i zamotanym scenariuszem, tym razem jest odwrotnie, fabuła jest prosta i przystępnie podana, zadziwiająco łatwo ją zrozumieć, natomiast rozgrywka jest bardzo rozbudowana. Zarządzanie bazą, wysyłanie żołnierzy na misje, ustalanie, jaką nową broń mają przebadać naukowcy, to wszystko wciąga jak bagno, a jeśli dodać do tego misje, okazuje się, że PW to zabawka na długie godziny, a przy tym idealna gra na przenośną konsolę. Kojima pytał fanów, czy chcieliby zobaczyć ten tytuł na PlayStation 3, moim zdaniem nie pasuje on do konsoli stacjonarnej, choć niewątpliwie wyglądałby bardzo dobrze na dużym telewizorze. Po raz kolejny Kojima Productions udowodnili, że potrafią wycisnąć z PSP maksimum mocy, nie wiem, czy jest druga tak ładnie wyglądająca gra. Nawet Monster Hunter wymięka. A czy Wy chcielibyście wersję na PS3?

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

2011 ROKIEM FURII

Bethesda poinformowała, że RAGE ukaże się dopiero w przyszłym roku. Prawdopodobnie na początku, ale jeszcze nie zostało to potwierdzone. Opóźnienie wpłynie na przesunięcie premiery Doom 4, który ma być jeszcze lepszy niż RAGE. Szybko się o tym, niestety, nie przekonamy.

DUCH SPARTY NA PSP

God of War: Ghost of Sparta (w Polsce: Duch Sparty) zmierza na PSP, a tworzy go studio Ready At Dawn mające na koncie przenośne GoW: Chains of Olympus. Aktor Grzegorz Pawlak znany z roli Scotta Shelby w Heavy Rain potwierdził, że bierze udział w nagraniu dubbingu do gry, ale nie zdradził, jaka przypadła mu rola. Powiedział za to, kto jest reżyserem dźwięku polskiej wersji. Jeszcze nie wiecie? Jarosław Boberek oczywiście.

CO NOWEGO W PRO EVO?

Przede wszystkim nowe animacje ruchów piłkarzy, przemodelowany system podań dający „całkowitą kontrolę" nad tym, gdzie poleci piłka, do tego lepsze algorytmy SI obrońców oraz opcja grania online w Master League. Same ogólniki, bo Konami jeszcze nie pokazało Pro Evo 2011 w akcji. Na okładce zagości Leo Messi.

BUNGIE NA PS3

Activision dogadało się z Bungie! Przez dziesięć lat będzie wyłącznym wydawcą gier z nowej serii opracowywanej przez twórców Halo. Szok tym większy, że będą to tytuły multiplatformowe, czyli ukażą się również na PlayStation 3. Bungie nie pokaże nowej gry na E3.

INSOMNIAC NA X360

Electronic Arts dogadało się z Insomniac! Firma mająca na koncie m.in. serię Ratchet & Clank powstała w 1994 roku i od tej pory tworzyła gry wyłącznie na konsole Sony. Nowy tytuł opracowywany dla EA powstaje na PS3 oraz Xboxa 360, ale nie zostanie zaprezentowany na tegorocznym E3. Nie będzie to ani Ratchet, ani Resistance, a całkowicie nowa gra.

POWRÓT JASTRZĘBI

Ubisoft Bucharest zbliża się do końca produkcji H.A.W.X. 2, podniebna strzelanina z udziałem najnowocześniejszych myśliwców i bombowców ukaże się jesienią na HD-geny oraz Wii.

VIRGIN: ZMARTWYCHWSTANIE

Jeśli wierzyć plotkom, na tegorocznym E3 będziemy świadkami reaktywacji brytyjskiego wydawcy Virgin Interactive, który w Europie wydawał gry Capcomu, a także Disneya (Aladin, The Lion King), kultowe RTSy (Dune II, Command & Conquer) i przygodówki (Toonstruck, Broken Sword). Takie wieści od razu rozbudzają nadzieję na powrót do gry innych dawnych potęg, jak Ocean czy Psygnosis, ale nie napalajcie się zbytnio. To tylko ciekawostka dla oldskulowców tęskniących za „starymi, dobrymi czasami."

INFO
DEVELOPER: MEDIA MOLECULE
WYDAWCA: SONY
TERMIN: JESIEN 2010
KONSOLA: PLAYSTATION 3

LITTLEBIGPLANET 2

Róbta, co chceta!

Fenomen LittleBigPlanet nie słabnie, ciągle powstają nowe poziomy, a wpadający do mnie znajomi, często proszą o partyjkę gry w uszytki. Media Molecule stworzyli fantastyczną, otwartą platformę do kreatywnego szaleństwa, a przy okazji świetnego platformera, który mimo braku przełomowych pomysłów, jeśli chodzi o rozgrywkę, i tak potrafił przyciągnąć do ekranu z mocą odkurzacza. Przez chwilę wydawało się nawet, że LBP może być rozwijane w nieskończoność, ale nowa odsłona zabawy w uszytki na tyle wywraca wszystko do góry nogami, że nie sposób nazwać jej skokiem na kasę i prostym dodatkiem do pierwowzoru. Jak to mówią spece od public relations, to pełnoprawna kontynuacja.

Dwójka w tytule nie oznacza dwukrotnie większej liczby poziomów lub graczy czy wyższych cen, jakie autorzy narzucą w sieciowym sklepie. Oryginał pozwalał zbudować własny poziom, teraz rozszerzono ten aspekt, a gracze dostaną w swoje ręce potężne narzędzie umożliwiające im na dobrą sprawę pokonanie barier między domową kanapą a biurkiem developera, czyli stworzenie własnej gry. Media Molecule zapewnia, że priorytetem jest przystępność edytora.

ZAWÓD: REPORTER

Ostatnio sporo czasu spędzamy montując filmy na neogo.pl, więc z otwartymi ramionami witamy w grze narzędzie do edycji własnych przerywników. ***W pierwszej części mieliśmy namiastkę fabuły, a możliwości jej przekazywania były nieco upośledzone – bąble z tekstem i ruszające się usta. Tworzenie przerywników to zupełnie nowy proces, nie ma w nim elementów zręcznościowych i checkpointów, liczą się narracja i ekspresja*** – dyrektor artystyczny Kareem Ettouney nie zostawia złudzeń, co do możliwości kreatora. Do premiery zostało kilka miesięcy, ale już można zacząć wymyślać, jak użyjemy zooma, pod jakim kątem ustawimy kamerę, a także, jakie zrobimy przejścia między scenami. Czas zawstydzić Kojimę.

Sporo nowości czeka departament gadżetów, wszak karabinek paintballowy w dodatku MGS był strzałem w dziesiątkę. Dzięki lince z hakiem Sakcboy będzie mógł przemieszczać się niczym Mroczny Rycerz podczepiając się do sufitu. Nie można też pominąć rękawic, które pozwolą uszytkom wchodzić na ściany, a połączenie obu przedmiotów i dodanie jetpacka jeszcze bardziej urozmaici przemierzanie poziomów. Wszystko oczywiście w oparciu o doskonałą fizykę, a także przystępność użycia, którą autorzy chwalą się na każdym kroku.

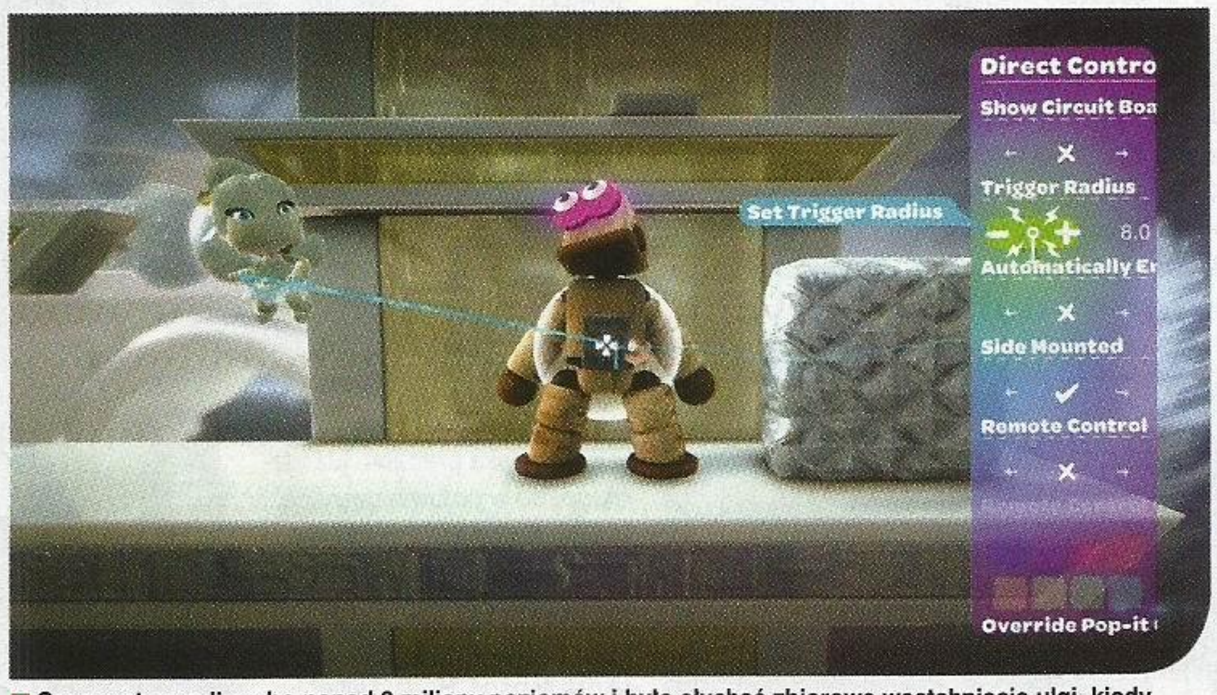
DZIĘKI LINCE Z HAKIEM SACKBOY BĘDZIE MÓGŁ PRZEMIESZCZAĆ SIĘ NICZYM MROCZNY RYCERZ PODCZEPIAJĄC SIĘ DO SUFITU

PRZERASTAM WAS O GŁOWĘ

W LittleBigPlanet pojawiły się postacie niesterowane przez graczy, ale zachowaniem przypominały marionetki – Mark Healey rozwiewa wątpliwości, jeśli chodzi o NPC. A mówiąc ściślej sackboty, jak zdecydowano się je nazwać. Edycja postaci drugoplanowych ma być równie prosta, co naszego uszytka. W kilka sekund zmienimy je nie do poznania, ustalimy jedno z wielu możliwych zachowań (zombie rządzi!), przypiszemy do fragmentu planszy i zdefiniujemy dziesiątki innych charakterystyk, a nawet podłożymy własny dubbing. W dodatku aż 30 takich uszytków będzie można wrzucić na poziom, co czyni LBP2 jeszcze bardziej imponującym tytułem. Innym ukłonem w stronę cierpliwych konstruktorów jest możliwość zmapowania przycisków pada według własnego uznania. Samochód sterowany żyroskopami? Bekanie pod X? Ograniczeniem ma być wyłącznie wyobraźnia gracza.

Nie wspominam o takich szczegółach, jak efekty graficzne podpatrzone u twórców God of War III czy nowym, skuteczniejszym multiplayerze, sprawniej dobierającym osoby do partii. ***Chcemy, żeby gracze zaczynali zabawę w LBP2, a kończyli w zupełnie innej grze*** – ambicje autorów są dość buńczuczne. Poznanie wszystkich nowości może zająć trochę czasu, więc aby uprzyjemnić ten proces, Media Molecule przygotuje kampanię wzorowaną na wydarzeniach historycznych. Będzie się działo.

//Gonzo



Gracze stworzyli grubo ponad 2 miliony poziomów i było słychać zbiorowe westchnięcie ulgi, kiedy Media Molecule obiecało, że będą one kompatybilne z LBP2. Tak się właśnie buduje społeczności.

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOLI

PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

GRY KONSOLE

RATY
HURT
DETAL

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA

AKCESORIA

TEL: (022) 636 51 14

TEL. KOM: 509 533 693

Adres: AL JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22
01-001 Warszawa

E-mail: edsklep@gmail.com

ELECTRONIC DREAMS

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

NINTENDO 3DS W SUPER CENIE

ZAPRASZAMY DO SKLEPU! NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER – FACHOWA OBSŁUGA!

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Ubisoft**
Developer: **Ubisoft**

Assassin's Creed powróci szybciej niż ktokolwiek mógłby się spodziewać, bo już w czwartym kwartale 2010 roku. Tym razem nie będzie mowy o takim skoku historycznym, jak pomiędzy pierwszą a drugą częścią. Bohaterem nadal będzie Ezio Auditore di Firenze, ale za to zmieni się miejscówka; fabuła przeniesie graczy do Rzymu. Jednak największe zmiany mają dotyczyć dowodzenia całym Bractwem Asasynów. Ezio doprowadzi do zjednoczenia zabójców, którzy tylko dzięki współpracy będę mogli przetrwać starcie ze swoim odwiecznym wrogiem. Kolejną nowością będzie tryb multiplayer. Tutaj pojawi się możliwość wybrania jednej z dwóch stron konfliktu. Dodatkowo gracze stworzą swoją własną, unikalną postać. Ponoć każdy bohater będzie dysponował charakterystycznym stylem walki i korzystał z różnorodnych broni. Brotherhood prawdopodobnie doczeka się beta testów trybu multiplayer. ■

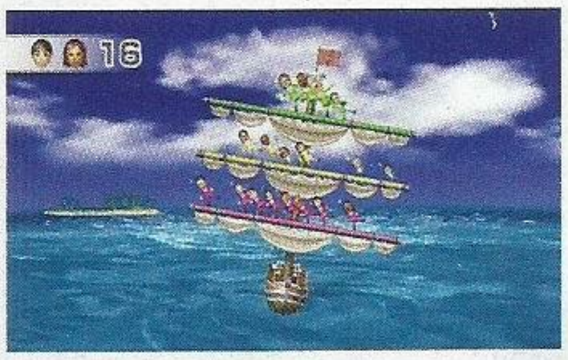
SNIPER: GHOST WARRIOR

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **City Interactive**
Developer: **City Interactive**

Nie będzie to kolejny klon Modern Warfare, czy Bad Company, gdyż Sniper: Ghost Warrior skupia się na roli... snajpera. Widzieliśmy ten tytuł w akcji i trzeba przyznać, że oprawa graficzna potrafi mile zaskoczyć. Podobnie, jak i sama rozgrywka. Na wyższych poziomach trudności oddanie celnego strzału nie będzie prostą sprawą, więc można ostrożnie pisać nawet o symulatorze. Dominować będą misje skradankowe, bo przecież pozostawanie w ukryciu jest podstawą tego fachu. Nie zabraknie jednak przerywników, w których Ghost Warrior zamieni się w rasową strzelaninę. Bardzo ciekawie zapowiada się tryb multiplayer, w którym każdy gracz będzie snajperem. Nie będzie mowy o wielogodzinnym siedzeniu w krzakach, bo plansze będą stosunkowo nieduże, by ludzie nie szukali się dwa dni w dżungli. Zapowiada się sporo skradania i czekania na ten jeden, jedyny moment do oddania celnego strzału. ■

WII PARTY

Konsola: **Wii**
Wydawca: **Nintendo**
Developer: **Nintendo**



Mario Party najwyraźniej odchodzi na drugi plan i może to dobrze, bo ostatnie imprezy z hydraulikiem w roli głównej nie były zbyt udane. Zapowiedź Wii Party można sobie w sumie darować, bo nie ma znaczenia, jaka będzie zawartość tej produkcji. I tak sprzeda się w trzydziestu milionach egzemplarzy. By mieć czyste sumienie, trzeba jednak napisać, że będzie to zestaw minigierek, które będą wykorzystywały kontroler ruchu na najróżniejsze sposoby. Na razie potwierdzono takie cuda, jak bingo, ruletkę, utrzymywanie równowagi, czy rzucanie kośćmi. Część gierek będzie przeznaczona na większe zabawy, więc sprawdzą je maksymalnie cztery osoby, inne to typowe wyzwania dla dwóch graczy. Zapowiedziano również wykorzystanie Mii-ludków, a styl graficzny ma być prosty i zabawny. Wii Music, Wii Play, Wii Sports i Wii Party... Nintendo jak mało który developer i wydawca zna się na zarabianiu pieniędzy. ■

KNIGHTS CONTRACT

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Namco Bandai**

Popularność takich serii, jak God of War, Devil May Cry, czy Ninja Gaiden powoduje, że kolejne firmy chcą zarobić na wielkich mieczach i krwawych pojedynkach. Jednak Knights Contract zapowiada się co najmniej intrygująco. Miejsce gry to średniowieczne Niemcy, co może być sporym zaskoczeniem dla graczy. Charakterystyczna architektura tego kraju będzie miłą odmianą od japońskich klimatów. Po drugie, ciekawie prezentuje się sam bohater. Heinrich to nieśmiertelny rycerz, który niczym chłopak z ICO musi chronić swoją towarzyszkę. Gretchen włada magią, więc nie jest całkiem bezbronna, ale i tak miecz będzie najlepszą odpowiedzią w dialogu z hordami potworów. Knights Contract zapowiedziano dopiero na 2011 rok, ale już teraz oprawa graficzna prezentuje fantastyczny poziom. Otoczenie ulega zniszczeniu podczas walki, a dziesiątki efektów specjalnych zaleją ekrany telewizorów. ■

EL SHADDAI ASCENSION OF THE METATRON

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Ignition Entertainment**
Developer: **Ignition Tokyo**

Czytaliście to wiele razy. Zwyczajny człowiek zostaje boskim wybrańcem, który ma ocalić ludzkość. Musi udać się w niebezpieczną podróż i pokonać upadłe anioły, które niegdyś stały na straży dobra i sprawiedliwości. Skrzydlaci popadli w niełaskę poprzez swoje zbrodnie, więc teraz Enoch musi ich osądzić. Religijne motywy będą dominować w Ascension of the Metatron, więc zapowiada się metafizyczna wariacja na temat walki dobra ze złem. El Shaddai wyróżnia się nie tylko pomysłem na fabułę, ale i oprawą graficzną. Poziomy wyglądają abstrakcyjne, podobnie, jak i bohaterowie tej historii. Wszystko jest jakby wyjęte z koszmarnego snu, który będzie musiał przemierzać Enoch. Nie spodziewajcie się jednak turystycznego symulatora, gdyż El Shaddai to gra akcji, a spotkania z upadłymi aniołami będą krwawe i brutalne. W Ascension of the Metatron zagramy jeszcze w 2010 roku. ■

DRAGON BALL RAGING BLAST 2

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Namco Bandai**

Radosna ekipa Dragon Ball powraca po raz kolejny. I tak już będzie do końca świata. Czy tym razem producent zapowiedział jakiekolwiek zmiany? Przede wszystkim, ma to być jedna z najbardziej obszernych części, gdyż znajdziecie w niej ponad dziewięćdziesięciu zawodników. Tutaj od razu uspakajamy fanów, bo część bohaterów wystąpi w kilku wersjach. Mały Gohan, nieco starszy Gohan, Gohan na poziomie SSJ1, Gohan na poziomie SSJ2, itd. Cieszy fakt, że całą ekipę będzie można mocno poobijać, a na ich twarzach i strojach pojawią się zadrapania i kreseczki, które w telewizyjnej serii oznaczały, że wojownik przyjął na klatę atak mogący zniszczyć miasto. Co do samej destrukcji otoczenia, producent zapowiada spore zmiany w tym temacie. Areny mają być większe i bardziej podatne na demolkę niż w Raging Blast. Natomiast system walki zachowa swoją prostotę oraz spektakularność. ■

DEF JAM RAPSTAR

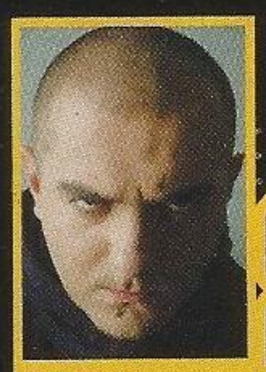
Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3, Wii**
Wydawca: **Konami**
Developer: **Terminal Reality**

Fani bijatyk mogą odpuścić czytanie tej zapowiedzi, bo Rapstar nie ma nic wspólnego z Icon, czy Vendetta. Będzie to typowa gra muzyczna, w której będzie można zarapować kawałki artystów, którzy przewinęli się przez wytwórnię Def Jam. LL Cool J, Ludacris, Redman, Rihanna, Mariah Carey, to tylko kilka sław amerykańskiego rynku muzycznego. Rapstar umożliwi również nieco bardziej kreatywną rozgrywkę, czyli komponowanie i nagrywanie własnych utworów. Ta opcja będzie mocno stawiała na społeczności, a gra wykorzysta takie gadżety, jak Xbox Live Vision Camera i PlayStation Eye, więc kariera muzyczna w sieci wydaje się pewna. Zespół Terminal Reality ma za sobą całkiem dobre produkcje, jak choćby Ghostbusters: The Video Game i BloodRayne, oraz bardzo słabe, w stylu Aeon Flux, czy 4x4 Evolution. Ciężko stwierdzić, do której z tych kategorii wpadnie Def Jam Rapstar. ■

TOY STORY 3

Konsola: **X360, PS3, DS, PSP, Wii**
Wydawca: **Disney Interactive**
Developer: **Avalanche Software**

Toy Story 3: The Video Game to tak naprawdę dwie gry w jednej. Podstawowa zabawka skupia się na fabule filmu kinowego, więc kolejny raz zauroczy dzieciaki bajeczką, w której pojawią się Buzz i Woody. Rozgrywka będzie linowa i nie zabraknie w niej elementów platformowych, przygodowych i etapów promujących szybką akcję. Z kolei tryb Toy Box to niemalże RPG w świecie zabawek. Poziomy będą otwarte, a zamieszkujące je lalki, samochodziki i żołnierzyki będą zlecały kolejne zadania do wykonania. Najmłodsi gracze spędzą z tym tytułem długie godziny, dając trochę spokoju zapracowanym rodzicom. Tym bardziej, że grafika prezentuje się jak zwykle uroczo, kolorowo i bardzo sympatycznie. Avalanche Software mają już za sobą tytuły na filmowych licencjach oraz serię platformówek o Taku (dyplomatycznie nie wspominamy o 25 to Life), więc fani Toy Story mogą spać spokojnie. ■



Krooger

ACHIEVMENT UNLOCKED

New screenshots of the screens hot available – 1G < DND, can't u see I'm playin' right now? – 100G

Nie interesuje mnie zapowiedź zapowiedzi, nie interesuje mnie filmik z wersji pre-pre-alpha i szkice koncepcyjne. W nosie mam wczesny kod, który jest zaledwie zlepkiem pomysłów, ale z pewnością pokazuje potencjał i moc silnika gry. Nie interesują mnie otwarte czy zamknięte betatesty, wersje czasowe i pre-release. Interesuje mnie jedynie kilka rzeczy: tytuł gry i krótki zarys „o czym i z kim", jeden (słownie: jeden) trailer, zwany w slangu marketingowców filmem promocyjnym, demo i właściwa gra.

Muszę wiedzieć o czym będzie gra i z czym będzie się to jadło. Jeśli gatunek i tzw. „setting" mi przypasuje, to wtedy możemy przejść do kolejnego punktu. Jeśli nie, to moje zainteresowanie maleje do zera. Dobrze zrobiony film promocyjny potrafi spowodować u mnie ogromny opad szczęki. Poważnie. Ostatnio tak miałem podczas oglądania trailerów z dodatku do GTA IV – Ballad of Gay Tony. Ba, obejrzałem nawet kilka, tak mnie zainteresowały! Można to chyba było nazwać nawet „oczekiwaniem", ale daleko było do składania pre-orderu, ustawiania strony gry, jako startowej i przypomnienia w telefonie. Apetyt rośnie, jedziemy dalej. Demo. Bardzo często ściągam wersje demonstracyjne. Choćby po to, żeby upewnić się, czy na pewno chcę grę wpisać na listę moich achievementów, która, jak wiemy, po nabiciu punktów nie może być edytowana. Jak jest słaba, a grać trzeba – mam konto zapasowe na takie przypadki. Tak, wiem, jestem nienormalny ;-) Po przejściu dema, które na szczęście z reguły nie pokazuje samego początku gry, a jakiś niezespoilowany fragment ze środka, decyduję się na zakup lub nie. Słowo zakup odnosi się oczywiście często też do gier starszych i żeby nie było, że dziennikarze growi gier nie kupują. Kupują. No bo jak na półce prawdziwego kolekcjonera wygląda gra w wersji promocyjnej? No właśnie. To nie przystoi ;-)

Przeszliśmy więc do fazy kupna. Hajs na stół, gra ląduje w konsoli i gram. Łykam zazwyczaj grę na raz, gdyż rozpoczęcie kilku czasami jest bardzo demotywujące. Pamiętam, jak kiedyś przeszedłem do połowy pierwszego Assassin's Creeda. Musiałem grę odłożyć na półkę, bo pojawiła się masa nowości do ograna. Po kilku miesiącach spełniania swojego dziennikarskiego obowiązku postanowiłem znów wbić się w szaty Altaira. Zabolało, i to bardzo. Absolutnie się pogubiłem – myliły mi się przyciski, spadałem z dachu, dostałem łomot i gdyby nie samozaparcie, gra skończyłaby jako kolejny „półkownik", czyli tytuł, który trafia na półkę nieukończony. Ale doszedłem do końca. Takie gry smakują najlepiej. Mozolnie wybrane drogą eliminacji.

Dlatego też absolutnie nie interesuje mnie tzw. hype, który towarzyszy grze od fazy koncepcyjnej do momentu wjazdu na półki sklepowe. O samym zjawisku nazwanym hype możecie dowiedzieć się więcej z poprzedniego numeru N+. Z moich felietonów może wynikać, że mało rzeczy mnie interesuje, ale to nieprawda. Selekcja tematów w obrębie mojego zainteresowania pozwala mi wieść życie psychicznie dostatnie i spokojne. Hype ma dwa oblicza, które osobiście przyrównuje do biegów sportowych – sprint i maraton.

Ze sprintem mamy do czynienia, kiedy producent co rok wydaje nową wersję swojej gry zapewniając nas, że w tym roku ponownie nas zaskoczy. To nic, że nie zaskoczył nas od dziesięciu lat, ale tym razem musimy mu uwierzyć. Kolejna część oczywiście powstaje zanim jeszcze wydała została poprzednia, żeby mieć pewność, że co roku o tej samej godzinie gracze dostaną tytuł oznaczony kolejną cyferką. Hype sprinterski przypomina rozpruty worek, którego dziura staje się coraz większa, a ze środka wylatuje coraz więcej rzeczy. Te rzeczy to oczywiście tzw. „marketingowy bullshit". W dniu premiery mówi się już o następnej części. Po tym jest przestój, aby gracze na pewno skupili się na obecnie wydanym tytule. Ostra jazda zaczyna się na dwa, trzy miesiące przed premierą, gdy gracze dosłownie zasypywani są wszelkiej maści informacjami prasowymi, które wypluwane są z szablonu i po autokorekcie niczym z karabinu maszynowego. „Znamy pierwszą osobę, która wcieli się w...", „znamy drugą osobę, która wcieli się w...", „znana jest nazwa firmy cateringowej, która nas karmi, kiedy my piszemy te bzdury..." i tak dalej, i tak w kółko. Przy okazji pojawiają się w sieci filmy, każdy koniecznie osobno i codziennie opisujący taktyki/bohaterów/tereny/bronie/inne pierdoły. Koniecznie muszą one trwać albo kilkanaście sekund, albo wręcz przeciwnie – kilkanaście minut. W pierwszym przypadku nikt nie zapamięta o co chodzi, ale marketingowcy nabiją sobie śmierdziesiąt kliknięć w internecie, a w drugim przypadku nikt tego nie obejrzy, a garnitury pochwalą się u szefostwa, że się starają i jeszcze trochę, a zawstydzą samego Tarantino. Do tego dochodzą wywiady, czy tzw. „developer diaries", gdzie producenci opowiadają o swoich iście pozaziemskich technologiach. Dochodzi do tego, że cały świat o grze wie wszystko i tak naprawdę zagranie to już tylko formalność, a nie przyjemność. To tak, jakby zrobić dwadzieścia trailerów z filmu, które po połączeniu dają gotową produkcję. Kiedyś każdy news czytany w gazecie o grach był na wagę złota. Dziś na YouTube pojawiają się filmy z przejścia całych gier. Łykasz hype, oglądasz film z walkthrough gry i czujesz się spełniony. Zajarałeś się, niby zagrałeś... I jest OK ;-)

Hype maraton to coś zupełnie innego. Załóżmy, że czekasz na grę, której poprzednia część ukazała się naprawdę dawno. Wiesz, że sequel powstanie. Ba, jest w produkcji już od kilku ładnych lat! Dwa lata temu wydano specjalne demo, za które kazali zapłacić, będące niejako prologiem do gry, która przecież czaiła się za rogiem. Pełny „experience" z gry będziesz miał jedynie z tymi dwoma pudełkami! Tylko gdzie to drugie? Klientów na prolog znalazło się wielu, bo przecież gra tuż, tuż! Zagram, wkręcę się, a później będzie już tylko tak pięknie! Jasne. Z miesiąca na miesiąc, z roku na rok premiera jednak jest odkładana. Jak to? Trzymam w ręku pudełko z prologiem, które zachowuje się, i co najlepsze, wygląda jak gotowa gra. W końcu to „prolog" do właściwej gry! Jak fragment wyciągnięty z gotowego, dopracowanego do granic możliwości tytułu!? Co jest? W sieci pojawia się kilka filmików pokazujących finalną grę w akcji. Czyli jednak – już niebawem. Ale zaraz, zaraz – to wszystko wygląda dokładnie tak, jak to, co już widziałem na moim telewizorze? Kolejne filmy odkrywają kolejne oczywistości i tak przez kilka lat. W finale tej sprawy zdajesz sobie sprawę, że prolog, który masz na półce to była właśnie ta „właściwa" gra. Widziałeś ją, grałeś w nią, więc już Cię to zupełnie nie interesuje. No bo po co? W międzyczasie pojawiła się wersja gry, na którą czekasz, ale na konsoli przenośnej. To podniosło Ci ciśnienie do granic możliwości – to oznaczać mogło tylko jedno – już właściwie widziałeś grę w swoim czytniku konsoli, a... Oni znowu przełożyli premierę? Teraz już w ogóle nikt nie podaje żadnej daty? Hej, co jest? A garniturki? Mówi się o ich grze już tyle czasu, są z siebie zadowoleni! Istny maraton! No ale kiedyś przecież gra się pojawi, tak? Nie interesuje mnie to ;-)

Po co się więc ekscytować, czekać, jarać jak świnia kamizelką, ślinić, wyczekiwać, wywieszać transparenty, szczekać na forach internetowych, wyzywać wszystkich dookoła, denerwować i w końcu załamywać? Na świecie wydaje się tyle gier, że wystarczy wiedzieć, jakie, o czym, zagrać w demo, przeczytać recenzję w N+ i zdecydować o kupnie. Czy to nie jest proste? Warto więcej czasu poświęcić samej grze niż kolekcjonowaniu informacji przedpremierowych, które później już tylko osłabią radość płynącą z rozgrywki. Rzekłem. ■

Z MOICH FELIETONÓW MOŻE WYNIKAĆ, ŻE MAŁO RZECZY MNIE INTERESUJE, ALE TO NIEPRAWDA. SELEKCJA TEMATÓW W OBRĘBIE MOJEGO ZAINTERESOWANIA POZWALA MI WIEŚĆ ŻYCIE PSYCHICZNIE DOSTATNIE I SPOKOJNE

Krooger jest aktywnym dziennikarzem growym od ponad 10 lat i wyznawcą prasy drukowanej. W międzyczasie zdarzyło mu się przejść na drugą stronę barykady, ale zarzeka się, że nigdy już tam nie wróci. Ostatnio skupił się na produkcji i prowadzeniu programów telewizyjnych o grach. Pisarsko realizuje się w NEO+.

GADAJĄCE GŁOWY

„Jasne, dłuższy czas tworzyliśmy wyłącznie na Xboxa, ale mamy jednych z najlepszych programistów w branży, którzy już myślą jak przenieść nasz nowy produkt na różne platformy. **To był jeden z powodów, dla których podjęliśmy współpracę z Activision** – mają spore doświadczenie w kwestii gier multiplatformowych, z którego na pewno skorzystamy" – **Brian Jarrard z Bungie dementuje plotki jakoby jego firma obawiała się programować na „niewdzięczną" PS3**

„Naprawdę myślę, że za 10 lat nie będziemy w stanie odróżnić filmów od gier – będą tak realistyczne" – **Jerry Bruckheimer bawi się we wróżkę, jednocześnie otwierając własne studio developerskie**

„Jeśli realizm nie czyni gry lepszą, pieprzyć realizm. Pozbądźmy się go. Nie chcę, żeby Bodycount odzwierciedlał otaczającą mnie rzeczywistość, mam jej pod dostatkiem. Chcę przeżyć coś innego, oderwać się, zapomnieć o moich codziennych problemach" – **Stuart Black po raz kolejny dobitnie podkreśla filozofię stojącą za jego najnowszą grą**

„Najwyraźniej w sieci krążą pornograficzne komiksy oparte na Bayonecie... Myślę, że większości fanów bardzo się to nie podoba, a ludzie odpowiedzialni za tego typu twórczość mają gdzieś moją grę" – **Hideki Kamiya z Capcomu nie może uwierzyć, że Bayonetta może budzić w kimś sprośne myśli. To co mają powiedzieć twórcy Pokemonów?**

„Raczej nie będę pracował przy Resident Evil 6. Nie planuję w najbliższym czasie wracać do tej serii – pewno miną jeszcze ze dwie Olimpiady zanim to zrobię" – **Jun Takeuchi z Capcomu ogłasza wszem i wobec, że na razie ma dość**

„W połowie gry miałem ją za dzieło genialne. Po jej ukończeniu nadal tak uważam, ale widzę w nim kilka wielkich wad. Np. pod koniec gry dowiadujesz się czegoś, co kompletnie odcina cię od jednej postaci. **Tym niemniej podziwiam Davida Cage'a i jego ekipę.** Odwalili kawał dobrej roboty dla przygodówek i całej branży" – **Charles Cecil z Revolution Software (Broken Sword) serwuje twórcom Heavy Rain kanapkę z komplementów**

„Stawiamy cały dobytek na Alana Wake. Jeśli nie odniesie sukcesu, skończymy jako sprzedawcy hot-dogów w Helsinkach. Serio. Po wydaniu Maxa Payne'a 2 byliśmy w dobrej sytuacji finansowej i zainwestowaliśmy wszystko w nasz obecny projekt. **Tylko od niego zależy nasza przyszłość i ile jeszcze tytułów uda nam się stworzyć"** – **Oskari Hakkinen z Remedy ładnie, choć w nieco zawoalowany sposób prosi, żebyśmy wszyscy kupili jego nową grę**

„Nie. Nie jesteśmy zainteresowani pracą nad cudzą własnością intelektualną. Skala i ambicje związane z naszym nowym projektem będą wymagać od nas pełnego zaangażowania przez następne 10 lat" – **Brian Jarrard z Bungie uprzejmie informuje, że nie doczekamy się Call of Duty: Halo Edition**

„Możecie sobie stawiać na początku literkę J, ale nadal nie będzie to RPG. Nie podejmujesz żadnych decyzji, nie tworzysz postaci, nie utożsamiasz się z bohaterem. Nie wiem jak je nazwać, może po prostu przygodówkami? Ale nie są to RPG" – **Daniel Erickson z Bioware obnaża wstrząsającą prawdę o Final Fantasy XIII i jej pokrewnych**

INFO
DEVELOPER: VISCERAL GAMES
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 2011
KONSOLA: PS3, XBOX 360

Ekipa Visceral mocno pracuje nad silnikiem gry – będą lepsze efekty świetlne i otoczenie podatne na zniszczenia. Dead Space 2 prezentuje się znacznie, znacznie lepiej

DEAD SPACE 2

Isaac żyje i znów ma kłopoty, ale od czego wierna laserowa piła?

Nie, nie i jeszcze raz nie. Nie zmienimy Dead Space w strzelaninę, a Isaaca w kosmicznego marine – żywo gestykulujący producent Dead Space 2, Amerykanin Steve Papoutsis szybko rozwiał moje, a po części jak mniemam Wasze obawy związane z sequelem jednej z naszych ulubionych gier 2008 roku. To prawda, że dzięki dodanym umiejętnościom Isaac wydaje się potężniejszy, ale będzie miał równie potężnych przeciwników. Dead Space 2 w dalszym ciągu będzie „epic terror experience", jak definiują grę autorzy. Poza tym, Isaac w końcu jest inżynierem i poza strzelaniem nie zabraknie zagadek, jak choćby zaprezentowane hakowanie drzwi za pomocą analogowych gałek. Kręcenie nimi przypominało robotę Henryka Kwinto w Vabanku, tyle że słynny kasiarz nasłuchiwał kiedy zamek „cyknie", natomiast tutaj o właściwym wychyleniu pad dawał znać wibracjami. Będzie też sporo nowości, ale także szlifowanie i poprawki tego, co zdaniem twórców nie do końca zagrało w jedynce.

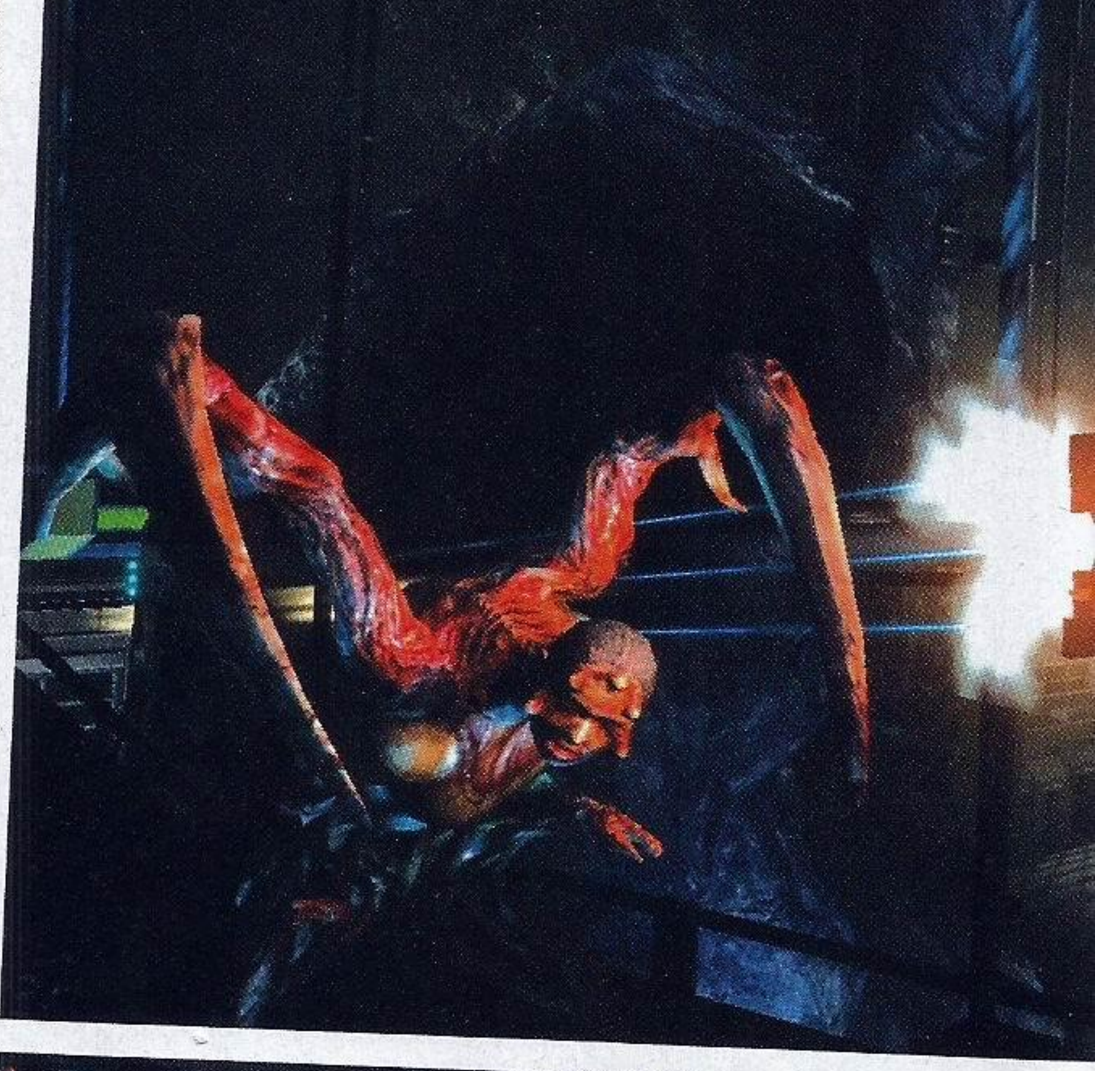
ISAAC 2.0

Po pierwsze: bohater. „Isaac 2.0", jak został ochrzczony inżynier, oznacza, że zostanie on lepiej zaprezentowany. Będą dialogi z jego udziałem, wielokrotnie pojawi się bez hełmu przysłaniającego całą twarz. Wreszcie nie jest już tylko zagubionym technikiem na statku opanowanym przez monstra – jako, że wcześniej przeżył już spotkanie z nimi, przejmie rolę niejako eksperta od rozczłonkowywania. Co jednoznacznie wskazuje na obecność innych ludzi na stacji, bo komuś Isaac musi przekazywać swoją wiedzę. Jak dodaje Papoutsis: *pozostali przy życiu to sprytna ekipa i milczący, zahukany Isaac zwyczajnie nie sprawdzałby się w tym otoczeniu.*

Autorzy zapowiedzieli, że podkręcą nieco sterowanie, choć nie wdali się w szczegóły i chwilowo musi nas zadowolić informacja o „nowym mechanizmie strzelania". Zmodyfikowano podstawowe power-upy inżyniera, czyli deadspace'owy odpowiednik bullet time'a – stazę (stasis) oraz telekinezę. Staza będzie ładować się szybciej, natomiast przyciąganie przedmiotów za pomocą wiązki ma odbywać się teraz dosłownie w ułamku sekundy. Zmiana ta jest celowa i niezbędna dla realizacji kolejnej nowości w Dead Space 2, czyli „rozczłonkowywania 2.0".

Podstawowe założenia walki z nekromorfami się nie zmienią, w dalszym ciągu znakomicie sprawdza się odcięcie im kończyn, natomiast nowością jest fakt, iż odcięte już fragmenty ciała mogą zostać użyte jako broń przeciw swoim niedawnym właścicielom, a także ich koleżkom. Developer zaprezentował kilka scen, podczas których Isaac błyskawicznie przyciągnął telekinezą odcięte sekundę wcześniej odnóże mutanta, by równie szybko cisnąć nim w przeciwnika. Dzięki temu rozwiązaniu możliwe będzie również nabijanie monstrów na pal i przybijanie ich do szafek, by następnie w spokoju oddać się rozkoszy odcinania rąk, nóg, głów i macek.

Entuzjazm widzów wzbudziła też scena, w której Isaac przybił monstrum do



ściany, a potem aktywował drugi tryb broni i wycelował w nekromorfa. Potwór radośnie podrygując, skwierczący niczym dorodna kreweta na patelni, dokonał żywota rażony prądem. Teraz już wiecie, dlaczego telekineza musi być szybsza – inaczej po prostu nie sprawdzi się jako broń.

NEKROMORF DOSKONAŁY

Pokazano również nowych przeciwników, z którymi Isaac będzie musiał sobie jakoś poradzić. Przypominający nieco zmutowanego kurczaka (a przynajmniej tak wynika z moich notatek) Stalker to sprytna bestia próbująca zachodzić naszego człowieka z flanki. O wiele bardziej nieprzyjemny jest Crawler – to obrzydluch, który lubi eksplodować w momencie kontaktu z Isaakiem. Ale może być też wykorzystany jako broń; ciśnięty w grupę mutantów wyrządzi wśród nich spore spustoszenie. Tyle, że wcześniej należy odciąć mu głowę. Zmutowane dzieciaki, nad którymi załamywaliśmy ręce przy pierwszych screenach, nazywają się The Paw i wbrew pozorom to jedne z najszybszych i najzmyślniejszych bestii w Dead Space 2.

W momencie, w którym kierowany przez developera Isaac wyciągnął karabin pulsacyjny (broń oczywiście będzie można upgrade'ować, podobnie jak kombinezony, ale to nie powinno nikogo zdziwić) i zaczął pruć po okolicy, okazało się, że otoczenie jest podatne na zniszczenia. Z rozwalonej szafki odpadły metalowe drzwi, które Isaac przyciągnął telekinezą i wykorzystał jako tarczę przed plującym kwasem nekromorfem. Ambicją autorów jest stworzenie świata, w którym gracz będzie kreował własny styl gry. Bez obaw, Dead Space 2 nie będzie sandboksem.

KOSMICZNY ODKURZACZ

Jak zapewne pamiętacie, w pierwszej części rolę QTE pełniły sceny, w których Isaaca oplatały obmierzłe macki, ciągnąc go w stronę potwornego jamochłonu – należało ostrzelać konkretne miejsca, by wyrwać się z ich uścisku. Autorzy rozwijają ten pomysł w związku z kolejną nowością – uszkodzeniami poszycia. Być może budowniczowie stacji kosmicznej nie przewidzieli, że ktoś będzie używał tam ciężkiej broni, bo możliwe jest wywalenie dziury w szybie, a tym samym dekompresja, w wyniku której zaczyna się wysysanie wszystkiego, co znajduje się w okolicy dziury w przestrzeń kosmiczną. To oczywiście kolejna broń dzielnego inżyniera; można w ten sposób łatwo pozbyć się stada szarżujących nekromorfów, ale ceną jest ryzyko – Isaac również zostaje zassany i ma dosłownie trzy sekundy, by wycelować i trafić w przycisk znajdujący się nad szybą. Jeśli trafi – wyskakuje osłona odcinająca ssanie; jeśli nie – czeka go lot w nieznane, a gracza – wczytanie ostatniego checkpointa.

Ekipa Visceral mocno pracuje też nad lepszym, dynamicznym oświetleniem – developer zaprezentował scenkę z gry, w której bohater przechadzał się po maszynowni oświetlonej kilkoma źródłami światła, na górze zaś znajdował się olbrzymi wentylator. Efekt był porażający; gra świateł i cieni stała się jeszcze bardziej sugestywna i klimatyczna, a o tym, że klimat to najważniejsza rzecz w horrorze, czy też w „epickim doznaniu terroru", nie muszę chyba nikogo przekonywać.

OUTER SPACE

Stacja kosmiczna Sprawl zbudowana na jednym z księżyców Saturna, będąca miejscem akcji Dead Space 2, pozwala autorom na większe zróżnicowanie otoczenia – w końcu to rozległy kompleks badawczo-mieszkalny, a nie statek kosmiczny, jak w pierwszej części. Ma swoje dzielnice biedoty, osiedla bogaczy, kościoły, centra handlowe, szkoły. Viscerale obiecują też rozleglejsze miejscówki, jak choćby kopalnię, do której trafi Isaac w poszukiwaniu... No właśnie, czego? Tego Steve Papoutsis nie chciał zdradzić, podobnie jak informacji dlaczego bohater w ogóle znajduje się na stacji. Wiadomo tylko, że akcja gry rozpoczyna się w trzy lata po wydarzeniach z pierwszej części. Developerzy strzegą ostatnio fabuły w swoich grach niczym rodowych sreber, ale z drugiej strony to może i dobrze, bo w dzisiejszych czasach przy natłoku informacji łatwo nadziać się na spoilery psujące zabawę

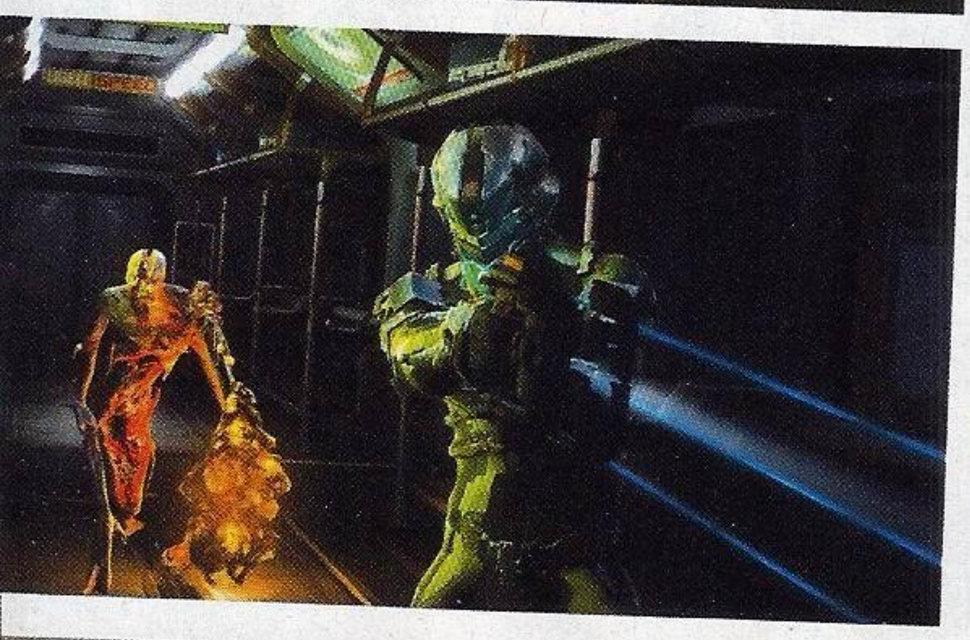
Pełny wywiad z producentem Dead Space 2, Steve Papoutsisem, specjalnie dla Was czeka do obejrzenia na www.NEOgo.pl

Będzie też multiplayer. Jak wyraził się producent: *tej jesieni będziecie mogli rozczłonkować swoich przyjaciół*, ale na próby wyciągnięcia jakichkolwiek konkretów oczywiście reagował uśmiechem dodając, że szczegóły poznamy w dalszej części roku. Natomiast wiadomo, że nad multi pracuje osobny zespół, żeby nie odrywać od zajęć ekipy dopieszczającej kampanię dla pojedynczego gracza.

Spijcie spokojnie czekając na kolejne informacje odnośnie Dead Space 2 – gra zapowiada się świetnie, jest obrzydliwie brutalna, wygląda znakomicie i znacznie lepiej niż jedynka. Cieszy też fakt, że nawet pomimo komercyjnej porażki Dead Space Extraction na Wii (swoją drogą, bardzo dobrej gry) wydawca, czyli Electronic Arts, nie postanowił zarżnąć serii, a widzi w niej tę samą moc, co my – gracze. Inna sprawa to liczby – w kilka miesięcy po premierze pierwszej części Dead Space mówiło się o słabej sprzedaży, tymczasem gra powoli zyskiwała na popularności i zbliża się do trzech milionów sprzedanych egzemplarzy.

Pozostaje uzbroić się w cierpliwość, bo Dead Space 2 na pewno nie zostanie wydane w tym roku – o ile nic się nie popsuje, zagramy w pierwszym kwartale 2011. //Gulash

☐ Odcięcie laserową piłą TAKIEJ kończny to nie lada wyczyn, ale natychmiast można użyć jej jako broni i przybić byłego właściciela do ściany



INFO
DEVELOPER: PEOPLE CAN FLY
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 2011
KONSOLA: PS3, XBOX 360

BULLETSTORM

Po trzech latach People Can Fly przerwało milczenie. Nadciąga totalna demolka

Można było przewidzieć, że People Can Fly zrobią szaloną, wręcz arcade'ową strzelaninę FPP. Nie ma co owijać w bawełnę – jeśli ekipa tworząca Painkillera, w którym nieżyjący bohater walczy w piekle z diabelskimi pomiotami za pomocą wymyślnych broni staje się częścią firmy, która wyprodukowała Gears of War – nie ma szans, żeby jej nowy projekt nie był grą akcji. Chociaż „gra akcji", jest zbyt ogólnym określeniem, nie oddającym nawet w małym procencie tego, czym tak naprawdę jest Bulletstorm. To połączenie Painkillera z Duke Nukem 3D oraz Devil May Cry – wykręcona, szybka strzelanina, w której trup ściele się gęsto, ale nie chodzi o to żeby nie zdejmować palca ze spustu, a zabijać ze stylem, w jak najbardziej pomysłowy i widowiskowy sposób. Na przykład strzelić przeciwnikowi w cojones, a gdy będzie się zwijać z bólu błagając o litość, dobić go kopniakiem w czoło, lub wystrzelić mu z shotguna prosto w twarz z dwóch metrów. Nagroda? Oprócz widoku czaszki eksplodującej na tysiące kawałków – sto punktów i napis „Mercy" (łaska, miłosierdzie) pojawiający się na ekranie.

GANG BANG

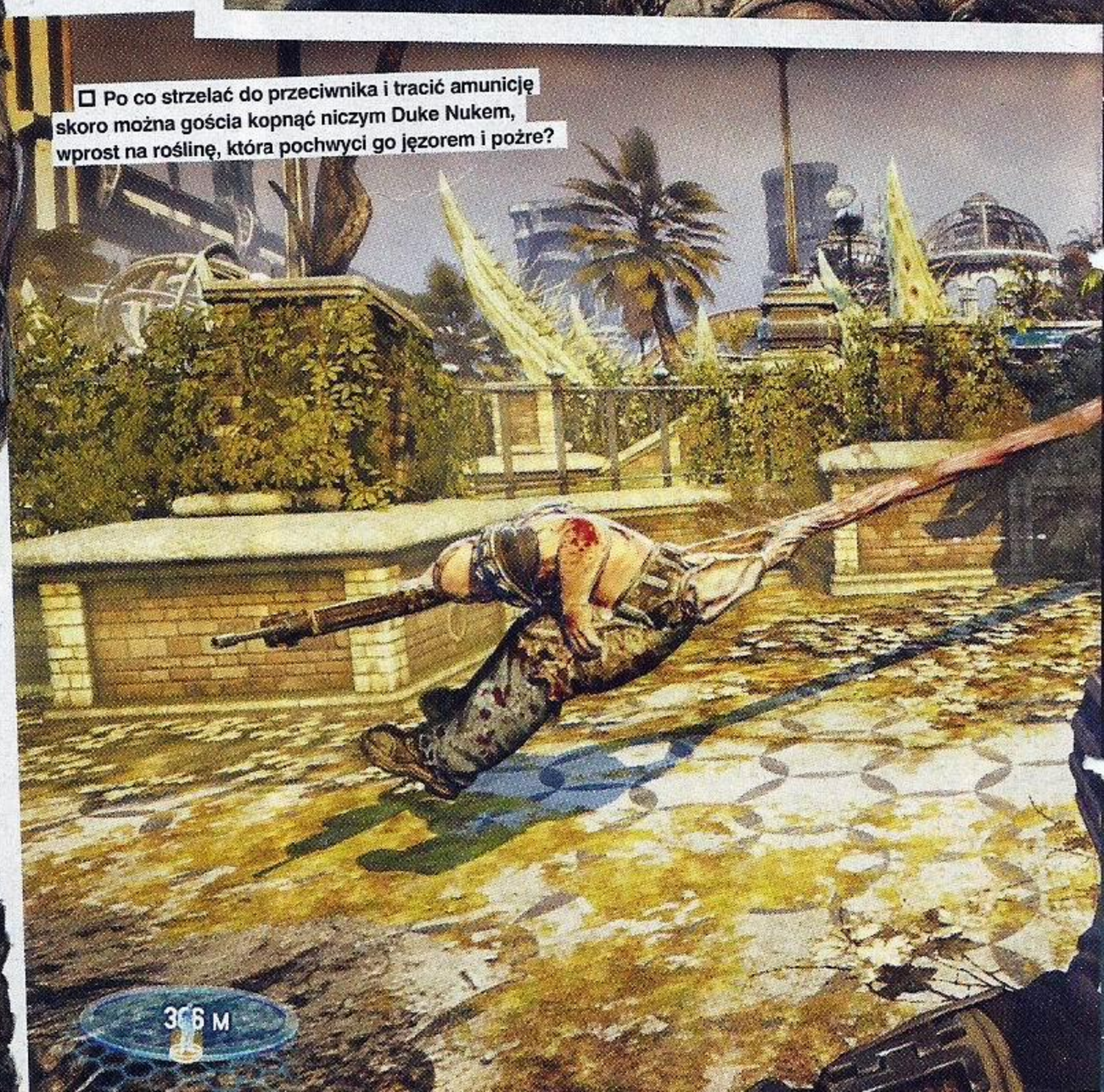
„Mercy" to tylko jeden z ponad dwustu tak zwanych „skillshotów", czyli wyżej wspomnianych stylowych zabójstw. Wszystkie będą mieć swoją nazwę, podobnie, jak to miało miejsce w Shadow of Rome i zupełnie jak w grze Capcomu ich zadanie ma polegać na rozbawieniu gracza oraz sprawieniu, by chciał je wykonywać często i dążył do zobaczenia ich wszystkich. Podpalenie nieszczęśnika, a następnie potraktowanie go ołowiem, to „Afterburner", natomiast technika polegająca na kopnięciu wroga żeby nadział się na kolce kilkumetrowego kaktusa będzie nosić nazwę „Bad Touch". Z kolei „Gang Bang" nie ma nic wspólnego z seksem grupowym oprócz tego, że dotyczy zabójstwa grupki przeciwników – najpierw trzeba związać jednego z nich specjalnym wybuchowym łańcuchem z ładunkami na końcach, a następnie kopnąć go, by wpadł na swoich towarzyszy lub wleciał pomiędzy nich i wtedy zdetonować ładunek. Kwestią gustu i indywidualnego poczucia humoru jest to, czy takie nazwy kogoś rozbawią, ale na pewno nie są one gorsze od Stoned to Death, Balls of Steel, czy Shishkebab z Shadow of Rome.

Pomysł na pokazywanie nazw stylowych zabójstw oraz liczby punktów przyznanych za ich wykonanie był bardzo prosty – chodziło o to, by gracz miał świadomość, że pokonywanie przeciwników w ten sposób ma sens i do czegoś prowadzi, a nie jest tylko opcją, z której na dobrą sprawę nie wiadomo, po co korzystać. Przekaz jest klarowny, za każdego „skillshota" grający dostaje punkty pełniące w Bulletstorm funkcję waluty. Bez nich nie da się rozbudować broni, dokupić odjechanych dodatków pozwalających na jeszcze bardziej nieprawdopodobne zabójstwa, ale także po prostu zwiększających siłę strzału. Adrian Chmielarz, szef People Can Fly, podkreśla, że wykonywanie „skillshotów" nie będzie obowiązkowe, niemniej jak łatwo sobie wyobrazić, wzmocnienia broni nie zostały wymyślone, bo autorom gry się nudziło. Na dalszych etapach może się okazać, że bez potężniejszych fuzji trudno będzie utrzymać się przy życiu.

PANDORA JEST DLA LESZCZY

Bulletstorm nie wygląda jak gra tworzona na silniku Unreal, a tym bardziej nie przypomina innych gier Epic, choć niektórym osobom kojarzy się z pokolorowanymi Gearsami. Planeta Stygia, na której będzie toczyć się akcja, przywodzi na myśl zniszczony, ale kolorowy dzięki bujnej roślinności świat z Enslaved, nowego projektu ekipy Ninja Theory. Tu będzie podobnie, z tą różnicą, że bohater trafi do świata opuszczonego, a nie postapokaliptycznego. Mięsożerne rośliny wybiją mu z głowy chęć zatrzymywania się i wąchania kwiatków.

PCF nie boi się bogatej palety barw, zerknijcie na screeny – wszechobecna zieleń mocno kontrastuje z „metalowymi" miejscówkami z Unreali oraz szarością i brązem z Gears of War. Bulletstorm to także pierwsza gra, w której zostanie zastosowany najnowszy system globalnego oświetlenia zwany Lightmass, a doświadczenie zdobyte przy jego implementowaniu zostanie wykorzystane przez Epic w Gears of War 3. Jeśli jeszcze do tej pory mieliście wątpliwości, czy Cliff Bleszinski i spółka traktują



☐ Po co strzelać do przeciwnika i tracić amunicję skoro można gościa kopnąć niczym Duke Nukem, wprost na roślinę, która pochwyci go jęzorem i pożre?

☐ Zabijanie na punkty działało w MadWorld i Devil May Cry, dlaczego miałoby nudzić w FPSach? Konkurencja nie śpi, Bulletstorm zmierzy się z Brink i Bodycount

projekt People Can Fly na poważnie i aktywnie pomagają Polakom w jego tworzeniu, w tym momencie powinniście mieć już jasność. Epikowi zależy na sukcesie tego tytułu, a Cliffy B. udzielający dziesiątek video wywiadów wysyła jasny sygnał nie tylko do Amerykanów, ale graczy na całym świecie – „To nasza gra, będzie równie zajebista, co Gearsy, warto na nią czekać, składajcie preordery, Epic gwarantuje jej wysoką jakość, nie zawiedziecie się."

To bardzo ważne, bo zmieniły się czasy i gusta konsumentów. Kiedyś konsole to był „czysty fun", rozrywka z salonów gier przeniesiona do domu. Dzisiaj, po prezentacji pierwszego zwiastuna Bulletstorm, część graczy kręci nosami z niezadowoleniem pytając czy stylowe zabójstwa nie znudzą im się po godzinie zabawy, a jeśli tak, to co wtedy zatrzyma ich przy konsoli?

Odpowiedź jest zaskakująca. Otóż, atutem Bulletstorm ma być wciągająca, wcale nie głupawa historia. Akcja rodem z Painkillera, do którego scenki przerywnikowe zrobiła inna firma, a powstały tylko po to, by choć minimalnie ukryć fakt, że gra była zlepkiem kilkunastu niezwiązanych ze sobą poziomów, tym razem absolutnie nie wchodzi w rachubę. Do napisania scenariusza zatrudniony został Rick Remender, graczom znany jako współtwórca fabuły do Dead Space, ale także tworzący komiks Fear Agent z gatunku „pulp sci-fi", do którego zalicza się również Bulletstorm. A także Punishera dla Marvela. Idealny człowiek na właściwym miejscu? To się dopiero okaże, bo o fabule wiadomo równie mało, co o systemie ulepszania broni, choć to, co zostało ujawnione pozwala pozytywnie patrzeć w przyszłość.

WYKOLEJENIEC

Poznajcie Graysona Hunta, byłego członka Dead Echo – najbardziej elitarnej jednostki wojskowej XXVI wieku, wyrafinowanego zabójcę, któremu przytrafiła się najgorsza rzecz z możliwych. Otóż nie dał rady wykonać rozkazu i zamiast zlikwidować wskazany cel wziął nogi za pas i uciekł na koniec galaktyki, gdzie przez dziesięć lat nikt go nie nękał. Grayson w tym czasie topił smutki w alkoholu i został kosmicznym piratem, nieobliczalnym, gotowym w każdej chwili wybuchnąć, jak Eyjafjallajökull. W swoim szaleństwie, ogarnięty żądzą zemsty na tropiącym go generale Sarrano, staranował swoim małym kosmicznym statkiem należący do generała ogromny krążownik, w wyniku czego zarówno Hunt jak i Sarrano wraz ze swoimi żołnierzami trafili na Stygię.

Na tej planecie mają oni stanowić dla siebie najmniejsze zagrożenie, bohatera czeka sporo niemiłych niespodzianek, jak bliskie spotkanie z ogromną (choć nie tak jak bossowie w Painkillerze), mięsożerną rośliną z ostrymi mackami i wielkimi zębami. W walce z nią Graysonowi pomoże tajemnicza nieznajoma, poza tym w wycieczce po Stygii upadłemu herosowi ma towarzyszyć jego przyjaciel, cyborg Ishi Sato. Aż dziwne, że w żadną z tych postaci nie da się wcielić, w grze nie pojawi się bowiem tryb kooperacji. Czyżby PCF próbował odróżnić Bulletstorm od Gears of War? Na początku miała to być strzelanina TPP z cover systemem, teraz nie ma mowy o chowaniu się za murkami, a akcję obejrzymy z oczu Hunta.

Ciekawostka na koniec: w Gears of War 3 pojawi się tryb Arcade, w którym gracze będą przechodzić kampanię zdobywając punkty za kille, czas przejścia misji i tak dalej. Epikowi najwyraźniej podobają się pomysły PCFu, a nam podoba się Bulletstorm i już chcielibyśmy zagrać, ale premiera dopiero na początku 2011. O Bulletstorm jeszcze napiszemy nie raz.

//Gulash & Mielu

NEOGO.PL

Dziesięciominutowy, luźny wywiad z Adrianem specjalnie dla Was czeka do obejrzenia na naszej stronie www.NEOgo.pl

☐ „We are Rangers, this is what we do" – tak mówi na świetnym teaserze gry Dante Adams. Podczas misji Rangersów nie brakuje długich, ale ciekawych dialogów między żołnierzami

INFO
DEVELOPER: EA LA, DICE
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 15 PAŹDZIERNIKA
KONSOLA: PS3, XBOX 360

MEDAL OF HONOR

Do brodatych agentów polowych Tier 1 dołączają Rangersi. Będzie wybuchowo

Wojna się zmieniła – mówi Solid, a właściwie Old Snake w MGS4. Nie zgadza się z nim narrator w Fallout 3 twierdząc, że: *Wojna nigdy się nie zmienia*. Obaj mają trochę racji, zdają się mówić autorzy najnowszego Medal of Honor. Brak podtytułu dobitnie podkreśla, że jest to restart dla tej wielkiej serii drugowojennych shooterów FPP. Wzorem Call of Duty, akcja zostanie przeniesiona w czasy współczesne, będziemy walczyć w Afganistanie. Czyli jednak wojna się zmieniła, ale twórcy gry nie zamierzają zrywać z korzeniami i chcą oddać hołd poprzednim częściom. Właśnie dlatego przygotowali misję w dolinie Shah-e-Kot inspirowaną tym, co w rzeczywistości stało się w tym miejscu w 2002 roku podczas Operacji Anakonda – Talibowie zaczaili się na Amerykanów i wystrzelali ich jak kaczki. W Medal of Honor będzie to współczesny odpowiednik lądowania na plaży Omaha – doskonale przedstawionej w MoH: Allied Assault. A więc klimat znany z poprzednich części chociaż po części pozostanie ten sam. Wojna jednak nigdy się nie zmienia.

ZOSTAW WIADOMOŚĆ

Zapowiada się niezapomniana misja. Grupa Rangersów – elitarnych żołnierzy amerykańskich – będzie musiała przedrzeć się do stanowiska cekaemów i zdjąć ich obsługę. Bez tego nie ma żadnych szans na ewakuację ostrzeliwanych z każdej strony żołnierzy. Problem w tym, że Talibowie mają ogromną przewagę, strojem wtapiają się w otoczenie, a na dodatek doskonale znają okolicę, więc nieprzyjaciel może czaić się dosłownie za każdą skałą. Teren akcji będzie zupełnie inny od tego, do czego przyzwyczaiły wojenne shootery, zapomnijcie o zasiekach i okopach; eksplodujący nieopodal granat spowoduje osunięcie się głazów albo chociaż wzbudzi tuman kurzu ograniczający widoczność.

Zresztą, co tam granat, gdy wybuchać będą głównie rakiety trafiające w helikoptery, albo bomby zrzucone przez wsparcie powietrzne – tylko trzeba wcześniej wskazać im cel odpalając racę. Będzie widowiskowo i bardzo głośno, echo w dolinie spotęguje huk, ale tego właśnie należało się spodziewać po nowoczesnym wojennym FPSie, a przede wszystkim, po grze z serii Medal of Honor, w której realistyczny dźwięk zawsze odgrywał jedną z kluczowych ról. Lepiej nie ustawiać głośności na maksa, bo jeszcze sąsiedzi wystraszą się słysząc przelatujące nad domem odrzutowce.

Na wypadek gdybyście chcieli zapytać – nie, misja w Shah-e-Kot nie będzie rekonstrukcją wydarzeń z 2002 roku. Autorzy nie chcą zrobić gry opartej na faktach, tym bardziej, że wojna w Afganistanie wciąż trwa i wciąż giną w niej ludzie – rany nie zdążyły się zabliźnić. To fikcyjna historia, w której polityka zostanie zepchnięta na boczny tor, a najważniejszym punktem będą po prostu żołnierze, co wielokrotnie podkreślali autorzy podczas pokazu. Stąd taki, a nie inny klimat w zwiastunie gry, na którym widać Rangersów lecących helikopterem na rzekomo prostą, spokojną misję do Shah-e-Kot. Jeden z nich jest narratorem, dzwoni z komórki do żony i zapewnia, że wszystko jest ok. Fabuła skupi się na konkretnych postaciach, a cele ich misji, to drugorzędna sprawa.

NA PALUSZKACH

Wcielimy się w kilku żołnierzy. Najważniejszą drugoplanową rolę zagra fatalnie nazywający się Ranger Dante Adams, który prawdopodobnie jest wnukiem Jimmy'ego Pattersona, znanego z poprzednich części Medal of Honor. Światła jupiterów mają być jednak głównie skierowane na... brodacza Rabbita.

Rabbit to członek Tier 1, najbardziej elitarnej jednostki w amerykańskiej armii, przy której Rangersi są cieniutcy, jak sik węża. To właśnie nim zagramy przez dwie trzecie gry, choć pojawią się jeszcze inni bohaterowie, w tym pilot helikoptera – sianie pożogi z powietrza zawsze jest fajne i nawet Treyarch wprowadzi ten element do Call of Duty.

Wróćmy do Rabbita, bo tutaj zaczynają dziać się ciekawe a zarazem dziwne rzeczy. Otóż, Tier 1 (nie)znani są z tego, że działają po cichu, przenikają w szeregi wroga, upodabniają się do niego zachowaniem i wyglądem, posługują się tym samym językiem. Krótko mówiąc, zdobywają jego zaufanie, ale też mogą przez przypadek zostać wzięci przez swoich za wrogów, więc żyją w ciągłym stresie. To jednak najwięksi prosi ze wszystkich, potrafią sobie radzić z takim obciążeniem.

Bez agentów operacyjnych Tier 1

NEOGO.PL

Wywiad z Patrickiem Liu, producentem multiplayera w MOH, pojawi się 15 czerwca na naszej stronie www.NEOgo.pl

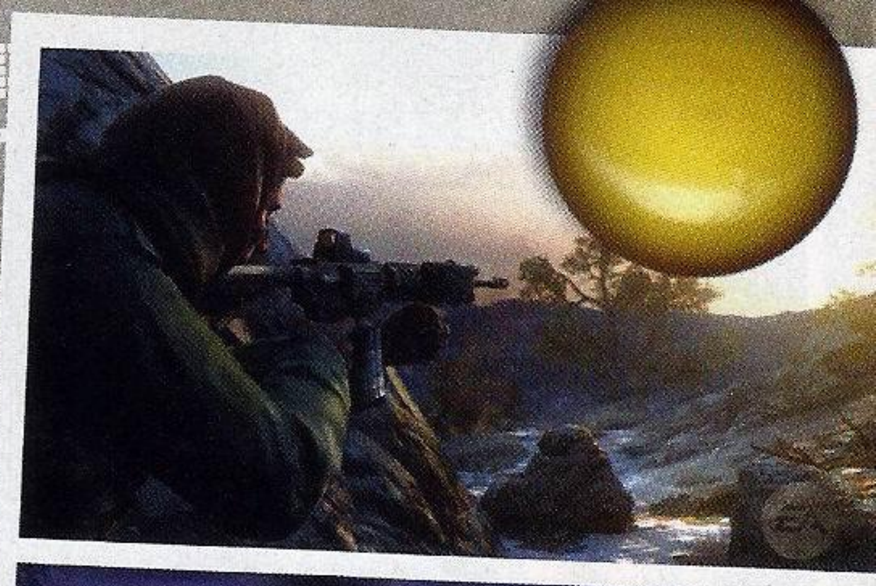
Rangersi i pozostali amerykańscy żołnierze nawet nie mają co myśleć o walce z Talibami. Do Rabbita i jego nielicznych kolegów będzie należało zniszczenie (po cichu!) wrogich instalacji, albo zamontowanie pluskwy w samochodzie mającym wkrótce pojechać w konwoju do bazy nieprzyjaciela, dzięki czemu uda się namierzyć jej położenie. Wiadomo, o co chodzi – praca bohatera jest nieoceniona, bo tylko dzięki niej może dojść do szturmu na pozycje wroga, w którym oczywiście aktywnie weźmiemy udział już jako Dante Adams lub inny, nieznany w tej chwili żołnierz. Pytanie tylko, czy niezwykle cenna działalność Tier 1 przełoży się na interesującą, wciągającą i dającą mnóstwo radości rozgrywkę.

Stawiając głównie na granie Rabbitem, autorzy dają do zrozumienia, że Medal of Honor będzie inny niż Call of Duty. Spektakularne i widowiskowe, skryptowane sekwencje wyjęte żywcem z wysokobudżetowego hollywoodzkiego filmu są domeną dzieła Inifnity Ward i jednym z głównych powodów, dla których kochamy Modern Warfare. Skradanie się, likwidowanie celów po cichu, skupianie się na postaci żołnierza i jego emocjach, to totalne przeciwieństwo – też fajne, ale zupełnie inne i niespodziewane. Naturalnie, nie zabraknie akcji i wybuchów oraz skryptów, czego dowodem jest wspomniana wcześniej misja w Shah-e-Kot. Będzie to jednak tylko fragment gry.

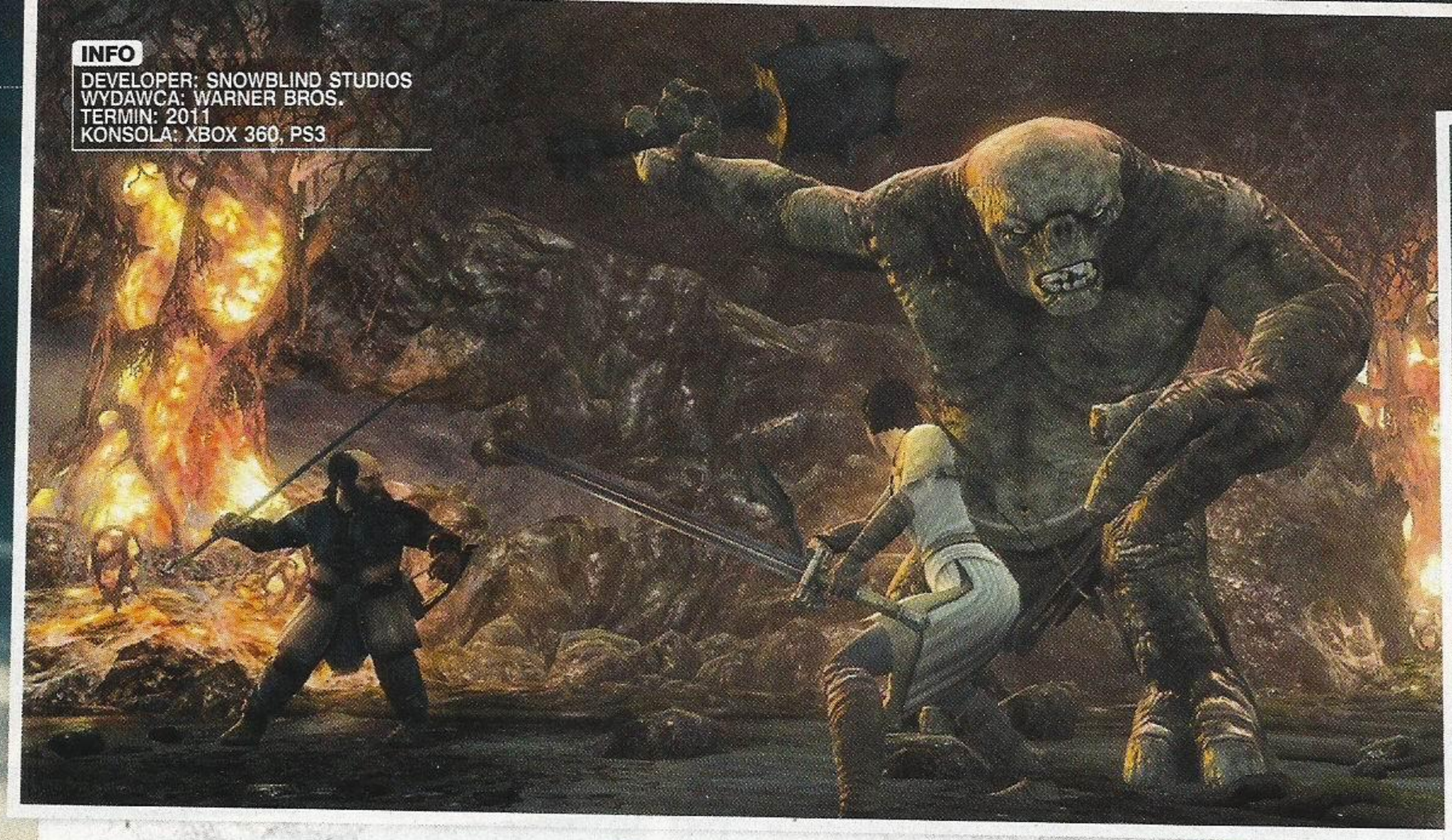
ROZDWOJENIE JAŹNI

Wygląda na to, że EA Los Angeles znaleźli środek do celu. Gdy gra wejdzie na rynek w październiku będziemy mieli do wyboru trzy podobne, a jednak bardzo różne strzelaniny o „nowoczesnej wojnie", czyli Medal of Honor, Call of Duty i Battlefield: Bad Company. Żeby było ciekawiej, autorzy tej ostatniej, czyli szwedzka ekipa DICE, pracują nad trybem multiplayer do MoHa. Udowodnili, że są mistrzami w temacie sieciowego strzelania, pobili nawet Infinity Ward – recenzenci i gracze zgodnie uznali wyższość mutliplayera w Bad Company 2 nad tym w Modern Warfare 2, więc jest szansa, że na tym polu Medal of Honor zarządzi.

W tej chwili nie możemy napisać o multiplayerze, choć widzieliśmy go w akcji – embargo narzucone przez wydawcę trwa do 15 czerwca. Co ciekawe, tryb multi tworzą na własnym silniku Frostbite, tymczasem kampania dla samotników powstaje na mocno zmodyfikowanym Unreal Engine. Autorzy singla są bardzo dumni z tego, co udało im się osiągnąć. Realistyczne oświetlenie i mgła, unoszący się kurz, widoczność aż po horyzont, żadnego doczytywania tekstur czy pop-upu, a także olbrzymia dbałość o szczegóły, dzięki czemu nawet pustkowia mają wyglądać ciekawie, a to za sprawą roślinności i kamieni – to dopiero początek. Do premiery jeszcze kilka miesięcy, a gra już wygląda świetnie. Kapitalna jest animacja biegu do osłony zakończonego efektownym wślizgiem. Ale najpierw zobaczyliśmy to w Bulletstorm, więc kudosy za pomysł lecą do Chmielarza i ekipy People Can Fly. Z innych ciekawych pomysłów warto wspomnieć o możliwości poproszenia partnerów o amunicję, a także ciekawe, niegłupie dialogi pomiędzy bohaterami. Autorzy zrezygnowali też z widocznego non-stop HUDa; wskaźniki po chwili znikają, ale można je przywrócić wciskając dół na krzyżaku. Wrażenia z prezentacji gry są jak najbardziej pozytywne, pozostaje czekać na grywalny fragment kodu. //Gulash & Mielu



☐ Za multiplayer odpowiada ekipa DICE i jest tworzony na silniku Frostbite, na którym śmiga Battlefield: Bad Company 2. Z kolei singleplayer w MOH tworzony jest na Unreal Engine 3. To chyba pierwsza gra z dwoma engine'ami!



INFO
DEVELOPER: SNOWBLIND STUDIOS
WYDAWCA: WARNER BROS.
TERMIN: 2011
KONSOLA: XBOX 360, PS3

THE LORD OF THE RINGS
WAR IN THE NORTH

Wygląda na to, że ziemia – a dokładniej Śródziemie – wciąż drży po zderzeniu dwóch gigantów, czyli hollywoodzkiej mamony i monumentalnego, spójnego świata stworzonego przez Johna Ronalda Reuela Tolkiena

Od premiery niesamowitych filmów minęły już całe lata, a gry oparte na ich licencji i estetyce regularnie ukazują się do dziś. Szkoda jednak, że nie oddają sprawiedliwości ogromnemu potencjałowi, jaki drzemie w świecie zamieszkanym przez pierwsze elfy, orki i niziołki. Moje elfie oczy z nadzieją jednak wlepiają się w horyzont, bowiem zbliża się premiera kolejnego „dużego" tytułu na licencji „Władcy Pierścieni" – i zanosi się, że tym razem jest nieco ambitniej, niż dotychczas. Czy to wreszcie ten moment, w którym konsole dostaną godnego przedstawiciela świata, który zapoczątkował modę na spocone karły z siekierami?

MASZ MÓJ ŁUK

Dotychczas nie było zbyt różowo – przeciętny fan nawlekania orków na kopie nie był specjalnie rozpieszczany. Z jakiegoś powodu ukazała się garstka gier dla dzieci (wciąż są zapowiadane kolejne), ale taka już chyba kolej rzeczy – w ramach marki Gwiezdnych Wojen też klepie się przecież infantylne gry, które jest w stanie ogarnąć pierwszy lepszy lemur. Była seria klepanek na dwa przyciski, w których Sam i reszta bandy Owłosionych Stóp zamieniała się w rzeźników pokroju Dżozefa Rambo, zdolnych roznieść w drzazgi cztery miliardy orków, dwie ich twierdze i jeszcze kilka upiorów na dokładkę. A to wszystko na jednym lembasie! No dobra, tamte nawalanki były bardzo fajne, zwłaszcza że dobrych gier tego rodzaju dziś można szukać ze świeczką, tfu, pochodnią. W lochach pajęczycy wielkości słonia. Znaczy – mało ich jest. Nie zmienia to jednak faktu, że Śródziemie zasługuje na coś więcej, niż kilka programów do psucia przycisków na padzie.

Była jeszcze gra Władca Pierścieni: Trzecia Era, ze wszech miar dziwaczna – bo w świecie, który dał podwaliny zachodnim erpegom, zrobiono klasycznego do bólu erpega japońskiego. Z całym bagażem, czyli losowymi walkami i porąbanym stopniem trudności, który był albo niczym letnia bryza, albo niczym letnia bryza, tyle że trwająca pięć czy sześć razy dłużej. Gra była prześliczna i nawet dawała trochę przyjemności, była jednak miejscami tak nudna, że prawie łkałem trafiając na kolejną większą walkę. Udupianie olifantów jeszcze nigdy nie było tak czasochłonne. Ukazał się również LotR: Conquest, który był dla mnie rozczarowaniem podwójnym – nie dość, że okazał się kolejnym przeciętniakiem, nie oddającym sprawiedliwości wspaniałej licencji, to jeszcze kładł plackiem system rozgrywki, który tak polubiłem w gwiezdnowojennych Battlefrontach.

Więcej grzechów nie pamiętam, co pewnie oznacza, że nie było innych tytułów wartych zapamiętania (lub że powinienem odstawić to i owo). Zaskakującym jest, że na tej zacnej licencji nie pojawił się jeszcze żaden erpeg z prawdziwego zdarzenia. Wydawałoby się, że to gatunek naturalny dla najważniejszego ze światów fantasy. Sytuacja ta ma szansę już niedługo się zmienić, a to za sprawą nadchodzącej gry autorstwa Snowblind Studios. Panie i panowie, nadciąga Lord of the Rings: War in the North.

I MÓJ MIECZ

„Erpeg z prawdziwego zdarzenia" nie dla każdego musi oczywiście znaczyć to samo, dlatego z góry wyjaśniam – nie chodzi tutaj o grę, w której będziemy odgrywać swoją rolę, jak w produktach BioWare czy Obsidian. Ekipa Snowblind Studios o wiele bliżej ma do Blizzarda i jego kultowego Diablo, specjalizuje się bowiem w cRPG akcji. Na koncie ekipy znajdują się dwa wydane na PS2 EverQuesty, Champions of Norrath oraz Champions: Return to Arms, spłodzili również Baldur's Gate: Dark Alliance na poprzednią generację konsol, a także popełnili opartą na uniwersum z komiksów DC gry Justice League Heroes. Dlatego, jeżeli liczyliście na decyzje w stylu „jak wysoce podnieść ton, pytając majordomusa o serek pleśniowy", to muszę Was rozczarować. W grach Snowblind Studio decyduje się raczej, czy rozwinąć Ognisty Wyziew o +1, czy może jednak Machanie Majchrem Dwuręcznym.

System ma być tak dopracowany, by gracze mogli swobodnie się specjalizować i tworzyć uzupełniające się trzyosobowe zespoły. Bo to właśnie na triumwiraty stawia producent, zaznaczając, że kooperacja będzie nie tylko kluczem do sukcesu, ale

☐ Tutaj widzimy ostatnie ujęcie nagrane kamerą przemysłową (tuż przed jej zniszczeniem), umiejscowioną w ogrodach korporacji Mordor Inc. Ujęty na zdjęciu element aspołeczny wyraźnie wzoruje się na niegdysiejszym bohaterze krasnoludów, znanym jako Gimli syn Gloina

□ Ten sam element aspołeczny, tym razem w towarzystwie maga o ksywce „Żarówa", przyłapany w trakcie demolowania odpowiedzialnych za nawadnianie trawników arachnodroidów

właściwie jedyną drogą do niego. Cieszy fakt, że developerzy biorą się na poważnie za kooperację – zastosowany zostanie wygodny system drop-in/drop-out, czyli możliwość wskoczenia lub wyskoczenia z trwającej rozgrywki w dowolnej chwili. Ściśle współpracujący gracze to nie jedyna nowość w Śródziemiu (umówmy się, że nie liczymy pecetowego klona WoWa), bowiem War in the North ma być pierwszą grą osadzoną w tym uniwersum, na okładce której ujrzymy słodkie M jak Mature. Czyżby krwawe dekapitacje w świecie papy Tolkiena? A co tam, bring it on!

I MÓJ TOPÓR

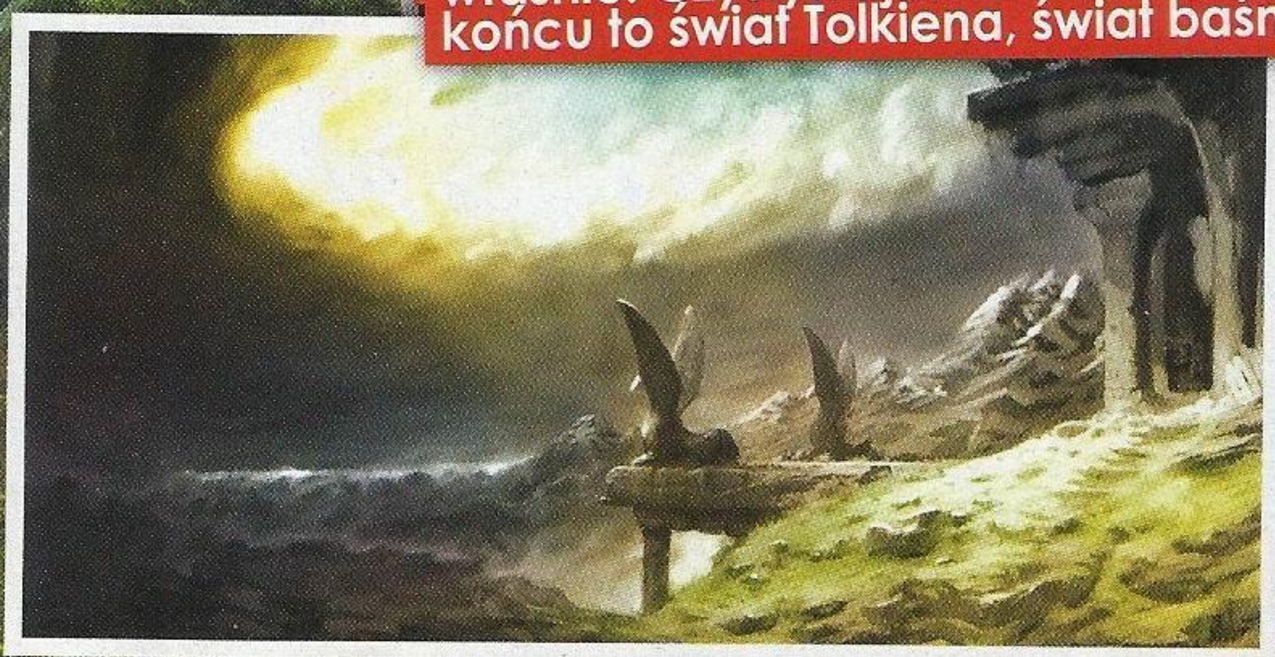
Konflikt, który dał nazwę grze, w filmie jest wspomniany ledwie półgębkiem (na półpiętrze, w półprzysiadzie, aaargh). W książkach informacji jest nieco więcej, ale żadna z opowiedzianych tam historii na nim się nie skupiała. Stwarza to autorom zarówno okazję do pokazania czegoś w miarę świeżego (szkoda tylko, że szukają świeżości akurat tutaj – patrz ramki), jak i niebezpieczeństwo, że te świeżości będą głupawe i niekanoniczne. Snowblind Studios zarzekają się, że to drugie im nie grozi, bo ściśle współpracują z Saul Zaentz Company – czyli z właścicielem praw do Władcy Pierścieni. Aha. No to śpię spokojnie.

□ Screeny, chociaż dramatyczne i pełne walki, nie są tak krwawe, jak ma być finalna wersja gry. Autorzy obiecują miażdżenie, odcinanie, mielenie, żucie, trucie, łamanie i rozbijanie członków drużyny. To co widzicie tutaj, to pewnie tylko próba generalna

Historia opowiedziana w War in the North rozpoczyna się jednak na znajomych terenach, a dokładniej – w znanej choćby z Hobbita Mrocznej Puszczy. Autorzy chcieli, aby gracze, zanim wyruszą w długą i niebezpieczną podróż w nieznane, zaczęli w miejscu znajomym, w którym spotkać można znane z ekranu i kart powieści postacie. Ciekawostka – takie same założenie postawił sobie Tolkien, opisując Shire jako sielską wieś angielską, z której brytyjski czytelnik był zabierany na wyprawę w coraz to bardziej obce strony.

Tak więc w Mrocznej Puszczy, drużyna trzech herosów stoi przed jednym z gigantycznych orłów, ptasiorem o imieniu Beleram. Mokry sen pułkownika Sandersa siedzi sobie dostojnie na zmasakrowanym czymś, co wygląda, jak mały kuzyn smoka. Dlaczego? Na razie nie wiadomo, bo intro nie jest jeszcze gotowe. Beleram ma za zadanie wprowadzić graczy w główny quest, a zaczyna od poradzenia im, by odnaleźli jednego z czarodziei. Da się z nim porozmawiać, nie częstuje on nas bynajmniej wyłącznie monologiem. Konwersacje skonstruowano podobnie do tych z gier BioWare – część wypowiedzi pogłębia temat i prowadzi zarówno do czczych gadanin o interesujących częściach ciała Maryni, jak

Bohaterowie w Śródziemiu są „bohaterami" właśnie. Czystymi jak łza herosami. W porządku, w końcu to świat Tolkiena, świat baśni – prosty, binarny



DRUŻYNA PIERŚCIENIA I

Autorzy oddadzą do naszej dyspozycji narzędzia, które pozwolą nam stworzyć swoich Aragornów, Gimlich, Legolasów i Gandalfów. To nie są jaja, mości panowie i słodkie białogłowy, wystarczy zerknąć na screeny. Nasza postać będzie należała do jednej z trzech ras – ludzkiej, elfiej lub krasnoludzkiej. Heros może parać się jedną z trzech profesji, czyli być standardowym wojem, oklepanym zwiadowcą albo wyświechtanym magiem. Trochę biedne jest tak kurczowe trzymanie się filmów (już nawet pomijając to, że każdy krasnal wygląda jak Gimli), bo przecież nic nie stało na przeszkodzie, by dorzucić jakichś bardów, szamanów, myśliwych, jeźdźców Rohanu, cokolwiek. Czepiając się dalej – magowie w świecie Tolkiena nie byli ani ludźmi, ani elfami. Byli czymś w rodzaju półbogów zesłanych na Śródziemie w celu pilnowania na nim ładu. Oprócz Gandalfa i Sarumana było ich zaledwie kilku, a wszyscy oni odeszli, zginęli albo powariowali i na stałe zamienili się w klucze ptaków. Teraz, za sprawą WitN, pojawią się ich całe stada. W porządku, taka konwencja, taki gatunek i tak dalej, ale czy to musi oznaczać, że po wieki będziemy grać Aragornem i resztą? Różniącymi się zaledwie kolorami hełmów i włosów? A może ja chcę zagrać hobbitem? Może zamiast „i masz mój miecz" wolałbym powiedzieć „i moją patelnię, i jeszcze zestaw do usuwania tłuszczu, mówię wam, kapitalny jest"?

DRUŻYNA PIERŚCIENIA II

No dobra, wiadomo więc, że nie będzie zbyt oryginalnie i o wszelkich ciekawych odchyłach od normy „tak było w filmach" można raczej zapomnieć. Co dalej z drużyną w WitN? Otóż ekipa zawsze będzie trzyosobowa i jeśli zabraknie nam akurat towarzyszy z krwi i kości (siedzących obok lub po kablu, gdzieś w Mordorze), gra dokoptuje nam sterowane przez konsolę boty. To dlatego, że model rozgrywki będzie opierał się na ścisłej współpracy pomiędzy postaciami – samotnicy i kowboje szybko pójdą do piachu. Aby taka współpraca była ciekawa, postacie muszą się od siebie choć trochę różnić, za co będzie odpowiadał standardowy system rozwoju atrybutów i umiejętności. To z kolei zmusza developerów do rozwiązania problemu postaci grających wspólnie pomimo tego, że legitymują się innymi poziomami doświadczenia. Tutaj też mamy nie bać żaby, bo przeciwnicy będą skalowani. Wracając jeszcze do tematu botów – developerzy obiecują przełomową sztuczną inteligencję, bo jak sami tłumaczą, nie zdecydowali jeszcze, czy prowadzonym przez konsolę wojom będziemy mogli wydawać rozkazy i czy będziemy mieli wpływ na ich ścieżkę rozwoju.

i dodatkowych zadań i sekretów. Reszta po prostu popycha akcję do przodu.

Jak wspominałem, nie ma tu śladu po wyborach moralnych. Nic z tych rzeczy, bohaterowie w Śródziemiu są „bohaterami" właśnie. Czystymi jak łza herosami. W porządku, w końcu to świat Tolkiena, świat baśni – prosty, binarny, dzielący wszystko na biel prawości oraz czerń zła i bucówy. To jednak sprawia, że wspomniane „M" na okładce intryguje mnie jeszcze mocniej. Prawy i szlachetny rycerz babrający się po sutki we krwi? No, nie do końca. Gra ma być brutalna, ale za tą brutalnością będą stać głównie sługusy zła. Niektóre z potworów odgryzają bohaterom głowy, wielkie pająki przebijają ich kłami (czy tam szczękoczułkami), nasze postacie nie raz stracą też kończyny. Nie pozostaną za to dłużne, będą sceny rozklepywania orków na miazgę gołymi pięściami (autentyk), czy też akrobatycznych, brutalnych egzekucji w wykonaniu elfów. Czy to wszystko rzeczywiście niezbędne jest w historii, która ma miejsce w świecie papy Tolkiena? Nie jestem do końca przekonany, choć oczywiście krew w grach lubię.

I MOJĄ ŁYŻKĘ DO BUTÓW

Skoro już przy krwi jesteśmy, napiszę może parę słów o walce, a dokładniej – jej kooperacyjnym charakterze. Magowie dysponować mają, między innymi, mocą generowania pola ochronnego. Drużyna może się skryć w promieniu takiego bąbla energetycznego i liczyć na bonusy do obrony. Można więc poprosić drużynowego maga o otoczenie naszej postaci taką ochroną i spokojnie zająć się kropieniem do orków z łuku czy innej kuszy. Na wyższych poziomach umiejętności czarodziej może usprawnić swoją barierę, dodając jej właściwości leczące współziomków, albo krzywdzące przeciwników. Ta druga opcja kończy się efektownym BUM!, kiedy jakieś bydlę przekroczy jej granicę. Stwarza to idealną okazję dla zwiadowcy, który może robić przeciwników w balona. Zwiadowcy bowiem mogą stawać się niewidzialni, co może zostać wykorzystane do rozdzielania wrogów i sprowadzania zbłąkanych owieczek w pułapkę. Niewidzialność działa też świetnie w kooperacji z wojownikiem i jego umiejętnością wyzywania wrogów. Wojownik jakimś srogim tekstem („twoja stara pierze w rzece!") zwraca uwagę przeciwnika, który z furią rzuca się nań („wcale nie! wcale nie!") i nie zauważa, że za nim skrada się niewidzialny zwiadowca ze szczwanym planem uczynienia mu z zada jesieni średniowiecza. Tak właśnie bujają się herosi Śródziemia.

Każda z postaci będzie miała jakąś rolę do odegrania, ale autorzy zapewniają, że możemy zapomnieć o ich tradycyjnym podziale. Dla przykładu, bycie magiem wcale nie oznacza kitrania się na tyłach drużyny aż do ukończenia przygody. Czarodziej może być, przy odpowiednim rozwoju postaci, potężny również w bezpośrednim starciu. Wszyscy przecież doskonale pamiętamy performance Gandalfa, który potrafił przywalić lagą w łeb, a i mieczem czasem dziabnąć, że o wyskoczeniu na solo do Balroga nie wspomnę.

I JESZCZE PATELNIĘ

Snowblind Studios stawia więc na brutalną, kooperacyjną rozwałkę, czyli – krótko mówiąc – to, co jest w dzisiejszych czasach na topie. Szczerze mówiąc, wolałbym nieco bardziej tradycyjnego erpega, z nieco szerszymi możliwościami kreowania i odgrywania postaci – z drugiej strony, jest zdecydowanie za wcześnie, aby z czystym sumieniem narzekać. Kto wie, może system trójosobowej kooperacji z domieszką cRPG à la Diablo będzie tak doskonały, że od gry nie sposób będzie się oderwać? Być może walki z bossami będą niezapomnianym przeżyciem, przedmiotów do zebrania będzie istne zatrzęsienie, a rozgrywki wystarczy na długie miesiące? Zbyt wiele tutaj niewiadomych, załączam zatem tryb optymistycznego, pełnego nadziei oczekiwania. Developerzy mają przed sobą jeszcze rok z okładem, premierę zapowiadają bowiem gdzieś na 2011. Do tego czasu raczeni będziemy kolejnymi informacjami, więc o „Wojnie na Północy" jeszcze w NEO+ przeczytacie. Mam szczerą nadzieję, że w jednym z kolejnych niusów radośnie będę mógł Wam obwieścić, że autorzy planują wydanie DLC z dodatkową postacią hobbickiego kucharza. Karygodnym bowiem wydaje mi się fakt, że znów uwaga całego świata skupi się na prężnych i mężnych ludziach, elfach i krasnoludach, zapominając, że przecież wszystko, absolutnie wszystko, tak naprawdę zaczyna się w jakiejś kuchni. A cios patelnią boli, i to srogo. //**sasori**

Snowblind Studios stawia na brutalną, kooperacyjną rozwałkę, czyli – krótko mówiąc to, co jest w dzisiejszych czasach na topie

„They have... cave troll???" Jak widać filmowa wizualizacja tej przyjemnej, udomowionej rasy odcisnęła olbrzymie piętno także i na grafikach w studiach Snowblind

sklep.gram.pl

TANIE GRANIE!

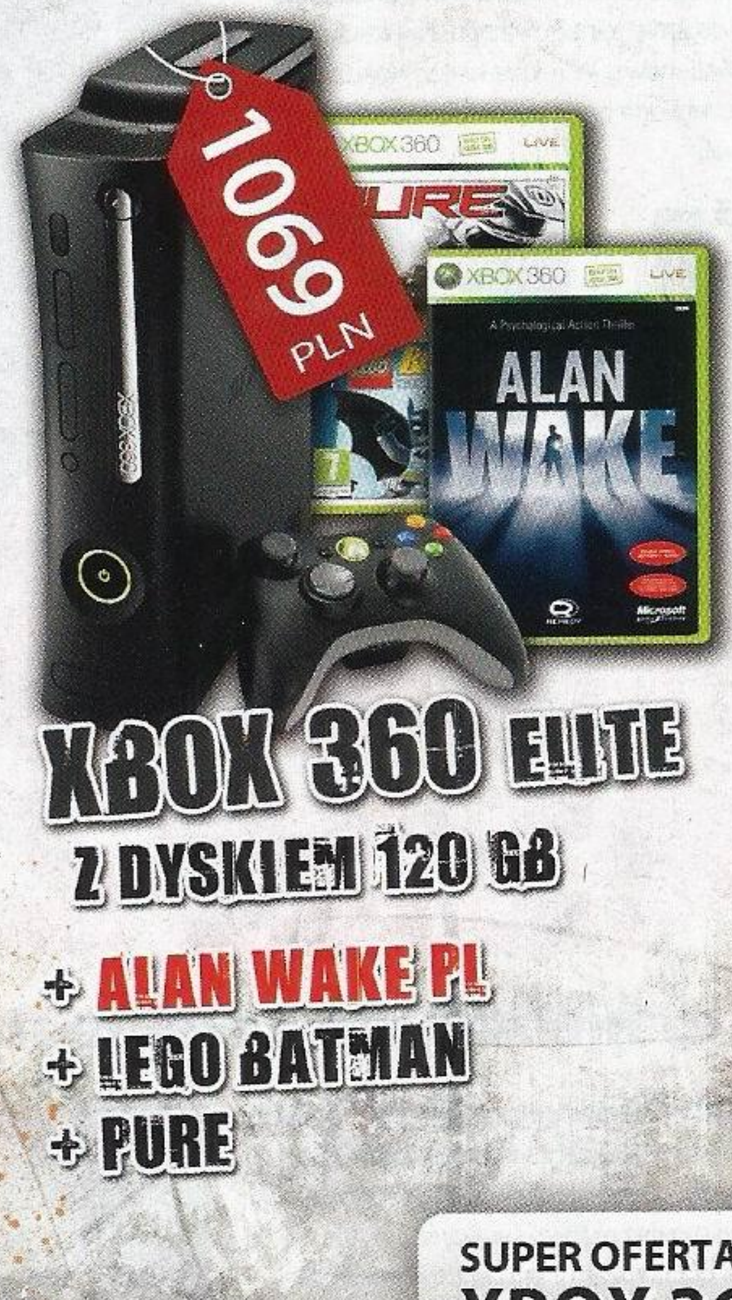
BEZKONKURENCYJNE CENY KONSOL! NAJLEPSZE ZESTAWY!

XBOX 360 ARCADE

U NAS Z DYSKIEM 20 GB!

+ FORZA MOTORSPORT 3 PL
+ HALO: ODST
+ PURE
+ LEGO BATMAN
+ BANJO-KAZOOIE PL

+5 GIER!



XBOX 360 ELITE

Z DYSKIEM 120 GB

+ ALAN WAKE PL
+ LEGO BATMAN
+ PURE

PLAYSTATION 3

SLIM 250 GB

+ GRA EYEPET PL + KAMERKA
+ RATCHET & CLANK QUEST FOR BOOTY

SUPER OFERTA!
XBOX 360 PAD BEZPRZEWODOWY 89,90 zł

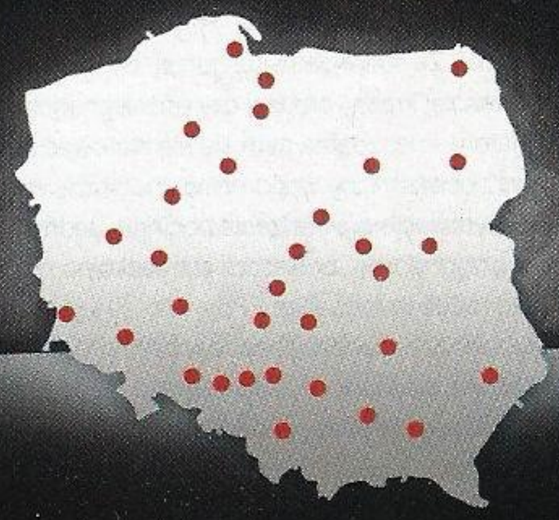
Polecamy wybrane tytuły z naszej oferty

Pełną ofertę znajdziesz na naszej stronie: **sklep.gram.pl**

Nadchodzące premiery:

Arcania Gothic 4 **PL**	MULTI	179,90 zł
Crackdown 2 **PL**	X360	169,90 zł
Crysis 2	MULTI	179,90 zł
Fable III	X360	179,90 zł
HALO: Reach	X360	179,90 zł
LEGO Harry Potter Lata 1-4	MULTI	od 109,90 zł
Mafia II	MULTI	199,90 zł
Medal of Honor	MULTI	179,90 zł
Metal Gear Solid: Peace Walker	PSP	119,90 zł
R.U.S.E.: The Art of Deception **PL**	MULTI	189,90 zł
Singularity	MULTI	199,90 zł
Super Mario Galaxy 2	WII	179,90 zł
Toy Story 3	MULTI	od 119,90 zł
Two Worlds II **PL**	MULTI	169,90 zł
Vanquish	MULTI	179,90 zł
Alan Wake **PL**	X360	169,90 zł
Alan Wake PL Edycja Kolekcjonerska	X360	199,90 zł
Alpha Protocol	MULTI	179,90 zł
Assassin's Creed II PL + film "Rodowód"	MULTI	179,90 zł
Assassins Creed **PL**	MULTI	79,90 zł
Blur	MULTI	199,90 zł
Buzz! Polskie Łamigłówki + Buzzery	PS3	199,90 zł
Buzz! Quiz TV PL + Buzzery	PS3	199,90 zł
Buzz! Świat Quizów + Buzzery	PS3	199,90 zł
Call of Duty 4: Modern Warfare	MULTI	89,90 zł
Call of Duty: World at War	MULTI	89,90 zł
Far Cry 2 **PL**	X360	59,90 zł
God of War Collection	PS3	129,90 zł
God of War Trylogia	PS3	269,90 zł
GTA IV: Episodes from Liberty City	MULTI	od 99,90 zł
Karta PlayStation Network 100zł	PS3	99 zł
Karta PlayStation Network 200zł	PS3	199 zł
LittleBigPlanet: Game of the Year Edition **PL**	PS3	129,90 zł
ModNation Racers **PL**	MULTI	od 89,90 zł
Pad Sony do Playstation 3 Dual Shock 3	PS3	179,90 zł
Prince of Persia **PL**	MULTI	od 79,90 zł
Prince of Persia: Zapomniane Piaski	MULTI	od 139,90 zł
Pro Evolution Soccer 2010	MULTI	od 79,90 zł
Pure Football	MULTI	109,90 zł
Resident Evil 5 Gold Edition	MULTI	139,90 zł
Shaun White Snowboarding **PL**	MULTI	od 59,90 zł
Split/Second: Velocity	MULTI	179,90 zł
Super Street Fighter IV	MULTI	149,90 zł
Tom Clancys EndWar **PL**	MULTI	od 59,90 zł
Tom Clancys H.A.W.X.	MULTI	od 59,90 zł
Tom Clancys Rainbow Six: Vegas 2 Platinum	MULTI	od 59,90 zł
Tom Clancys Splinter Cell: Double Agent	MULTI	od 59,90 zł
Too Human	X360	19,90 zł
UFC 2010 Undisputed	MULTI	179,90 zł
UFC 2010 Undisputed - Special Edition	MULTI	199,90 zł
UFC 2010 Undisputed - Knocking Pack	MULTI	219,90 zł

Ponad 40 punktów odbioru

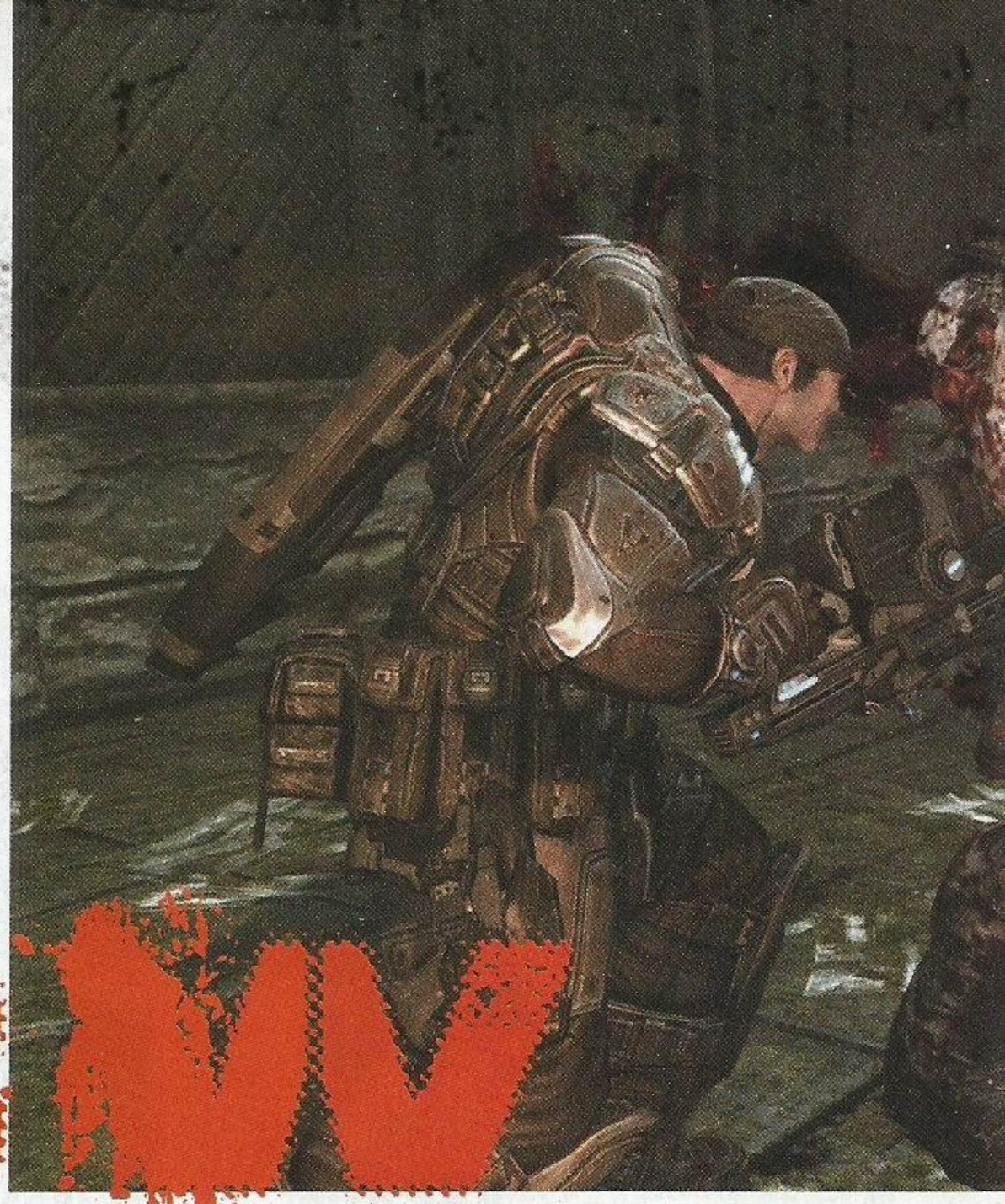


osobistego w całej Polsce!

Skontaktuj się z nami telefonicznie: **(22) 33 22 232**

Napisz do nas e-mail: **zamowienia@gram.pl**

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.



Klęczysz pośród zgliszczy, opierając się plecami o pozostałości ściany zbombardowanego budynku. Wokoło słychać tylko skowyt umierających i świst pocisków, ale nie okazujesz lęku. W końcu od nadlatujących kul oddziela Cię potężny pancerz, a wcześniej nadwątlone zdrowie właśnie zregenerowało się w magiczny sposób w kontakcie ze wspomnianym fragmentem ściany. Chwytasz mocniej zaufaną giwerę, wychylasz się zza umocnienia i posyłasz serię – celną, co natychmiast potwierdza krzyk upadającego na kolana przeciwnika. Świetnie – to znaczy, że został tylko jeden. Ośmielony wyskakujesz zza osłony i biegniesz w jego stronę, ostrzeliwując miejsce, gdzie jeszcze przed chwilą widoczna była jego wykrzywiona nienawiścią morda. Po drodze zauważasz, że ustrzelony wcześniej wróg dycha jeszcze, i próbuje ostatkiem sił odczołgać się z pola bitwy. Niedoczekanie – nie zwalniając kroku zbliżasz się, opierasz mu podkuty but na karku i mocarnym kopnięciem zmieniasz jego głowę w krwawą galaretkę. Nie ma czasu podziwiać dzieła, kumpel zabitego właśnie postanowił wyściubić nos zza osłony i przymierza się do śmiertelnego strzału. Nie tracąc zimnej krwi podbiegasz, odpalając zamontowaną pod lufą piłę łańcuchową. Wirujące ostrze opada. Ryk bólu przeciwnika niemal rozdziera Ci bębenki uszne. Czarno-czerwona breja zalewa Ci usta. Stygnący ochłap pada u Twych stóp. Uff, udało się. Dobra, następny level.

NIE TYLKO KOMU I STRZELANIE

Czy przemoc i zabijanie to nieodłączne elementy naszej ulubionej rozrywki?

Powyższy tekst nie jest, wbrew pozorom, przedrukiem artykułu z kolorowego czasopisma, mającego po raz enty obnażyć gry video jako brutalną i bezwartościową rozrywkę niszczącą umysły nieletnich. Bo i trzeba przyznać, że coraz rzadziej daje się takowe wychwycić. Gry okrzepły w ciągu ostatnich dziesięciu lat i zdobyły sobie ciężko zapracowany szacunek, jako gałąź rozrywki specyficzna, ale nie mająca się czego wstydzić przy filmie czy literaturze. No, może przesadzam z tym entuzjazmem, ale kto nie pamięta, niech uwierzy, że jest duuużo lepiej niż to drzewiej bywało. OK, co jakiś czas trafi się jeszcze jakiś Jack Thompson, czy kilku niefrasobliwych niemieckich parlamentarzystów, ale z grubsza rzecz biorąc – przeciętny gracz dużo rzadziej zmuszony jest udowadniać, że nie jest dewiantem, który przyjemność znajduje wyłącznie w uśmiercaniu wyimaginowanych istot. Dlatego też niniejszy artykuł nie będzie kolejnym, pięćsetmilionowym z rzędu peanem udowadniającym, że gry to bogate medium, że zasadniczo nie szkodzą osobom zrównoważonym psychicznie, i ogólnie są strasznie fajne – olejmy opinie niezorientowanych w temacie. Ale zarazem spróbujmy uczciwie zastanowić się w swoim własnym gronie: Czy zabijanie, albo szerzej – niszczenie wirtualnych przeciwników, jest nieodzownym elementem naszego światka? Czy tytuły pozbawione – choćby umownego, jak w Mario (ładnie mi umowne miażdżenie wrogów pod butem) – elementu przemocy są w stanie zdobyć masową popularność?

PRIMUM NON NOCERE

Dobra, nie wrzeszczcie wszyscy naraz. Tak, jasne – istnieją tony popularnych gier, w których nie grzeje się z miniguna, a sterty dymiących bebechów nie walają się bohaterom pod nogami. Bogiem a prawdą, nie żebym widział w brutalnych grach cokolwiek złego, o ile trafiają do odpowiednich odbiorców, ale tym niemniej, nie tylko o nie mi chodzi. Bo widzicie, idzie o sam fakt siłowego rozwiązywania konfliktów – obojętnie, czy walimy wroga wielką landrynką, a on zmienia się w obłok kolorowego dymu i zostawia po sobie złotą monetę, czy też zestrzeliwujemy jego F-16, czy w końcu walimy go po mordzie kijem hokejowym, żeby nie zapakował nam krążka do bramki. Ponownie, nie zrozumcie mnie źle – nie mówię, że jest w tym coś złego, zapędów pacyfistycznych także nie przejawiam, ale warto zadać sobie pytanie – czy da się robić gry, w których nie muszę robić nikomu krzywdy? No to spróbujmy sobie odpowiedzieć.

Od razu przychodzi do głowy kilka gatunków – gry muzyczne, ogromna większość logicznych, większa część sportowych… Ze strategiami już gorzej, bo nawet w tych opierających się głównie na rozbudowie własnej wesołej krainy, prędzej czy później nadchodzi pora spuścić manto innowiercom zza granicy. Symulatory – no, zdarza nam się nie sterować myśliwcem albo mechem obładowanym śmiercionośnymi pociskami, by wspomnieć chociażby wynalazki w rodzaju Microsoft Flight Simulator, czy japońskie symulacje prowadzenia pociągu. Jednym z bardziej „bezkonfliktowych" gatunków pozostały też przygodówki, zwłaszcza staroszkolne point'n'click, zawsze przedkładające wysiłek umysłowy ponad radosną rozwałkę. FPSy – no, tu już gorzej. Jasne, nie zawsze szyjemy ołowiem do żywych istot, ale tym niemniej, nawet w takim Portalu niszczymy trajkoczące piskliwymi głosikami roboty. Mordobicia, slashery – a dajcie spokój. RPG – no, to ciekawy przypadek.

Wielu ludzi nie potrafi bowiem dostrzec fundamentalnej różnicy, pomiędzy tym, że gra pozwala na określone zachowania, i tym, że do nich zwyczajnie zmusza. Ba, nie rozumie tej różnicy także

Wielu ludzi nie potrafi dostrzec fundamentalnej różnicy, pomiędzy tym, że gra pozwala na określone zachowania, i tym, że do nich zwyczajnie zmusza. Ba, nie rozumie tej różnicy także wielu twórców – dlatego dużym zawodem był dla mnie brak możliwości dzieciobójstwa w bethesdowym Fallout 3.

wielu twórców – dlatego dużym zawodem był dla mnie brak możliwości dzieciobójstwa w bethesdowym Fallout 3. Nie, nie chodzi o to, że chciałem urządzić sobie rzeź niewiniątek, tylko o esencję wcielania się w dowolną postać, od świętego, do skończonego sukinsyna. Tym bardziej dziwiły mnie kursujące tu i ówdzie w sieci opinie, w rodzaju „nie kupię gry, w której można zabijać dzieci". Przepraszam, a kto Ci każe je w grze zabijać? Na tym to właśnie polega – swobodny wybór, ale i konsekwencje tegoż. Tym bardziej, że pomijając to tabu, gra nie sprzyjała też raczej finezyjnym rozwiązaniom. Szkoda, bo role-playing, jako gatunek z definicji mający dawać grającemu większą niż zazwyczaj swobodę postępowania, powinno teoretycznie uszanować wolę gracza preferującego rozwiązania subtelniejsze, niż kula w łeb, albo topór w plecy. I niektórym się to udawało, choć często wymagało od gracza mocnego samozaparcia. Pierwsze dwie części Fallouta dało się ponoć przejść nie zabijając niemal nikogo, podobnie było w grach z serii Deus Ex – tylko od gracza zależało, czy przebiegnie przez nie niczym terminator, zostawiając za sobą trupy i zgliszcza, czy wytęży mózgownicę i ograniczy „body count" do minimum. Co wcale nie musi oznaczać mniejszej satysfakcji – często wprost przeciwnie.

Weźmy na warsztat kolejny gatunek – skradanki. Tu już możliwość bezkonfliktowej zabawy zdawałaby się oczywistością, wszak cała ich koncepcja opiera się na pozostawaniu niezauważonym i unikaniu bezpośredniego starcia. To jednak teoria, w praktyce w większości z nich i tak kostucha zbiera nie mniejsze żniwo, niż w rasowej strzelaninie – po prostu zamiast honorowo zapakować kulkę w czoło, kończy się na cichym skręceniu przeciwnikowi karku. I tu zdarzają się jednak chlubne wyjątki. Jednym z nich z pewnością są gry z serii Hitman – w misjach Agenta 47 premiowane są zachowania w stylu rasowego zawodowego mordercy, minimalizującego przypadkowe ofiary. Co oczywiście nie zmienia faktu, że przynajmniej tego wyznaczonego jegomościa i tak trzeba kropnąć. Jeszcze ciekawiej jest w grach z serii Thief, w których bardzo często nie trzeba (albo wręcz nie należy) krzywdzić nikogo – a jedynie wymknąć się z danej lokacji z jakimś cennym świecidełkiem.

ŻYCIE – RZECZ ŚWIĘTA

No dobra, to ustaliliśmy już, że istnieje całkiem pokaźna liczba tytułów nie wymagających od grającego krzywdzenia wirtualnego bliźniego. Pójdźmy jednak jeszcze dalej i przyjrzyjmy się grom, które nie dość, że nie wymagają użycia przemocy, to jeszcze skupiają się na pielęgnowaniu i ratowaniu życia. Do tych pierwszych z pewnością wypada zaliczyć zabawki w rodzaju Nintendogs, EyePet i pozostałe rozliczne wariacje Tamagotchi, zmuszające do opieki nad baraszkującym na ekranie stworkiem. Do tego gatunku trzeba zaliczyć także uberpopularne Simsy, choć akurat ich koncepcja zawsze wydawała mi się z lekka groteskowa. No i oczywiście, także w większości tego typu produkcji możliwe jest zaniedbanie, czy wręcz zakatowanie naszego pupila. Ważne jednak, że gra w żaden sposób nie premiuje podobnego zachowania (co niektórym sadystom nie przeszkadza – pamiętam, że w okresie szczytowej popularności Tamagotchi niektórzy urządzali sobie konkursy w jak najszybsze zagłodzenie zwierzaka na śmierć, co wybitnie świadczy, że pewnym osobnikom koncepcja „humanitarnej" rozgrywki jest obca). Inna sprawa, że dla wielu wspomniane tytuły ledwo kwalifikują się jako gry sensu stricte.

Zostawmy więc sympatyczne dziwolągi, gdyż w historii gier nie brakuje także przypadków produkcji, w których głównym celem zabawy było ratowanie życia ludzkiego. Jednym z pionierów w tej kategorii była np. niskobudżetowa seria gier Emergency, w których głównym zadaniem grającego było kierowanie akcjami ratowniczymi z udziałem straży pożarnej, ambulansów i innych sił porządkowych. Pomysł był zacny i znalazł wcale niemałą rzeszę miłośników, nawet pomimo tego, że same gry były… No, niespecjalne. Kolejnym, podobnym w założeniach tytułem był SimCopter – uproszczony symulator śmigłowca ratunkowego. Fakt, że gra była brzydka jak nieszczęście (nawet jak na 1996 rok) nie przeszkadzał świetnie się przy niej bawić, gasząc pożary, ratując ocalałych z płonących budynków i dostarczając rannych do szpitali. Nawet jeśli jednym z zabawniejszych patentów było „przypadkowe" zgubienie pasażera podczas lotu koszącego nad oceanem. Hiee, hiee. Ale gry w ratowanie życia to nie tylko pecetowe niskobudżetówki. Temat okazał się na tyle chodliwy, że wzięli się za niego w końcu także fachowcy z Sonic Team. Owocem ich pracy okazało się Burning Rangers – całkiem grywalna, i ładna przy tym, zręcznościówka opowiadająca o ciężkiej pracy strażaków przyszłości, wykorzystujących futurystyczny osprzęt do walki z żywiołem i ratowania ludzi. Szkoda, że grze nie udało się uratować Saturna, która to konsola w momencie ukazania się tego tytułu leżała już pod kroplówką i nie udało jej się wydobrzeć. Z tego powodu szlachetne przesłanie dzieła Sonic Team nie miało szansy dotrzeć do szerszego grona odbiorców.

Bardziej poszczęściło się innej japońskiej grze – wydanej na stworzonej przez Nintendo przenośnej maszynce do drukowania pieniędzy Trauma Center. Pomysł tak prosty, że aż dziw, że żadna duża firma nie podjęła się wcześniej jego realizacji. Wcielając się w chirurga, gracz ma za zadanie przeprowadzić serię operacji – w tym celu dostaje do dyspozycji zestaw mniej lub bardziej realistycznych narzędzi, które w sprawnych rękach zapobiegną przeniesieniu się pacjenta do krainy wiecznych łowów. Gra zyskała sobie spore grono fanów, i doczekała się jak dotąd trzech kontynuacji, w tym jednej na Wii (a kolejna ma się ukazać jeszcze w tym roku). To ładny kontrargument dla wyznawców tezy o wszechobecnej i nieodzownej w grach przemocy. Pytanie tylko, czy gdyby Trauma Center nie ukazała się na „familijnej" konsoli Nintendo (na której konkuruje głównie ze zbiorami radosnych minigierek), tylko na którymś z pozostałych systemów (gdzie konkurowałaby z Halo i God of War) mogłaby liczyć na podobny sukces.

...

Nie ma się co czarować, że nagle twórcy brutalnych gier „nawrócą się", Kratos zacznie głosić pokój i miłość, a Marcus Fenix otworzy przytułek dla Locustów. I bardzo dobrze, bo czy się to komu podoba, czy nie, przemoc w różnych formach i natężeniu jest ważnym elementem kultury, a oczyszczającemu wpływowi, jaki mają na naszą psychikę jej przedstawienia w ludzkiej twórczości, poświęcono już morze słów. Taka już nasza natura, że lubimy od czasu do czasu zbudować zamek z piasku, ale też mało kto odmówi, że równą, jeśli nie większą frajdę sprawia jego późniejsze rozwalenie. Gry w hodowanie zwierzaczków i ratowanie życia będą powstawać, bo mają swoje miejsce w tym szerokim i zróżnicowanym medium, ale pozostaną raczej mniejszą lub większą niszą, niż masowym trendem. No, ja tu gadu-gadu, a minęły już chyba ze dwie godziny odkąd skrzywdziłem jakiegoś wirtualnego człowieczka. Pora nadrobić zaległości, bo jeszcze przypadkiem na czymś skupię uwagę, a niedługo trzeba lecieć na wyznaczoną przez sąd wizytę u psychiatry. Miłego mordowania życzę. Zboczki. //**drMax**

Nie ma się co czarować, że nagle twórcy brutalnych gier „nawrócą się", Kratos zacznie głosić pokój i miłość, a Marcus Fenix otworzy przytułek dla Locustów. I bardzo dobrze, bo czy się to komu podoba, czy nie, przemoc w różnych formach i natężeniu jest ważnym elementem kultury, a oczyszczającemu wpływowi, jaki mają na naszą psychikę jej przedstawienia w ludzkiej twórczości, poświęcono już morze słów

PADEM I PACYFĄ

Jak wspomniałem, do pacyfizmu mi raczej daleko i jestem raczej tolerancyjny względem swoich niższych instynktów (tych i owych). Tym ciekawszym doświadczeniem było dla mnie zetknięcie się z – całkiem podobno liczną – subkulturą graczy, którzy z zasady unikają przemocy i tym bardziej zabijania, także na ekranie telewizorów i monitorów. W niektórych grach łączy się to z odblokowaniem jakiegoś osiągnięcia, albo uzyskaniem lepszego wyniku, w innych nie jest to premiowane w żaden sposób, a przebicie się przez niektóre z zerowym wynikiem trupów na koncie graniczy z cudem. Ale znajdują się szaleńcy, którzy próbują. I to jak – mniejsza już o gry RPG, takie jak wspomniany w tekście Fallout czy Planescape: Torment, w których można znaleźć sporo do roboty nie angażując się w rozlew krwii. Ale co powiecie na niemal bezkrwawe pokonanie Halo 3? Albo jeszcze lepiej – przejście hardkorowej Ikarugi bez oddania bodaj jednego strzału? Ale i tak najbardziej rozwalił mnie gracz w WoW, który podjął się osiągnięcia 70 poziomu doświadczenia bez zabicia czegokolwiek i kogokolwiek. Świr. Ale z zasadami.

F.E.A.R.

ZASTRZELIŁ BRATA, A TERAZ ZAMIERZA ZABIĆ WŁASNĄ MATKĘ SPODZIEWAJĄCĄ SIĘ KOLEJNEGO DZIECKA. UWIERZYCIE, ŻE POINT MAN JEST TYM DOBRYM?

Saga patologicznej rodziny Wade'ów momentami przebija nawet to, co działo się w serii Resident Evil z rodem Ashfordów. Harlan, ojciec Almy, uwięził córkę obdarzoną mocami parapsychologicznymi i przeprowadzał na niej eksperymenty w celu stworzenia armii superżołnierzy. Alma – sztucznie zapłodniona eksperymentalnym hybrydowym nasieniem po części należącym do jej ojca – urodziła dwójkę synów. Jeden z nich, Paxton Fettel, to psychopatyczny morderca i kanibal rzekomo przejmujący wspomnienia ofiar, które zjadł. Kierując armią sklonowanych superżołnierzy, Paxton próbował uwolnić matkę, ale powstrzymał go, posyłając mu kulkę prosto w czoło, jego własny brat, niejaki Point Man. Point Man to członek zajmującej się zjawiskami paranormalnymi elitarnej jednostki F.E.A.R., wysłanej do miasta Fairport w celu wyeliminowania Fettela próbującego uwolnić Almę. Dopiero w trakcie misji starszy z synów demonicznej mamusi dowiedział się prawdy o swojej przeszłości i rodzinie, co nie przeszkodziło mu jednak w zabiciu brata i zniszczeniu reaktora w celu uśmiercenia Almy. Moce kobiety okazały się na tyle potężne, że przeżyła wybuch atomowy, a następnie, w telegraficznym skrócie, zgwałciła bohatera drugiej części F.E.A.R., niejakiego Michaela Becketa i zaszła w ciążę po raz trzeci.

Akcja trzeciej odsłony będzie toczyć się dziewięć miesięcy po tym wydarzeniu, Wade właśnie zaczyna rodzić, a jej skurcze wywołują otwarcie szczelin pomiędzy wymiarami. Z owych dziur wypełzają mordercze stwory, ale są i tak niczym w porównaniu z tym, czym będzie trzeci potomek Almy, pod warunkiem, że przyjdzie na świat. Chcą do tego nie dopuścić niedobitki jednostki F.E.A.R. oraz żołnierze pracujący na zlecenie Armacham, czyli organizacji, która fundowała eksperymenty na dziewczynie, a teraz chcącej usunąć wszelkie ślady tej działalności. Przede wszystkim, nadejście apokalipsy, bo właśnie tym będą narodziny dziecka Almy, chce powstrzymać Point Man, jako jedyny zdający sobie sprawę z zagrożenia. Problem w tym, że jego psychiczna więź z nieżyjącym bratem jest niezwykle silna i gdy ponownie trafia do zniszczonego Fairport, Paxton powraca do świata żywych. Tym razem nie jest wrogiem, a przynajmniej takie sprawia wrażenie. Podąża wszędzie za bohaterem, pomaga mu w walce z żołnierzami, ale jednocześnie próbuje go przekonać, by porzucił swoją misję.

FABULARNY BÓL GŁOWY

Point Man nie może pozbyć się Fettela, jest skazany na jego obecność i słuchanie złośliwego gadania. Paxton będzie próbował manipulacji wytykając, że Point Man jest bratobójcą i nie zależy mu na rodzinie.

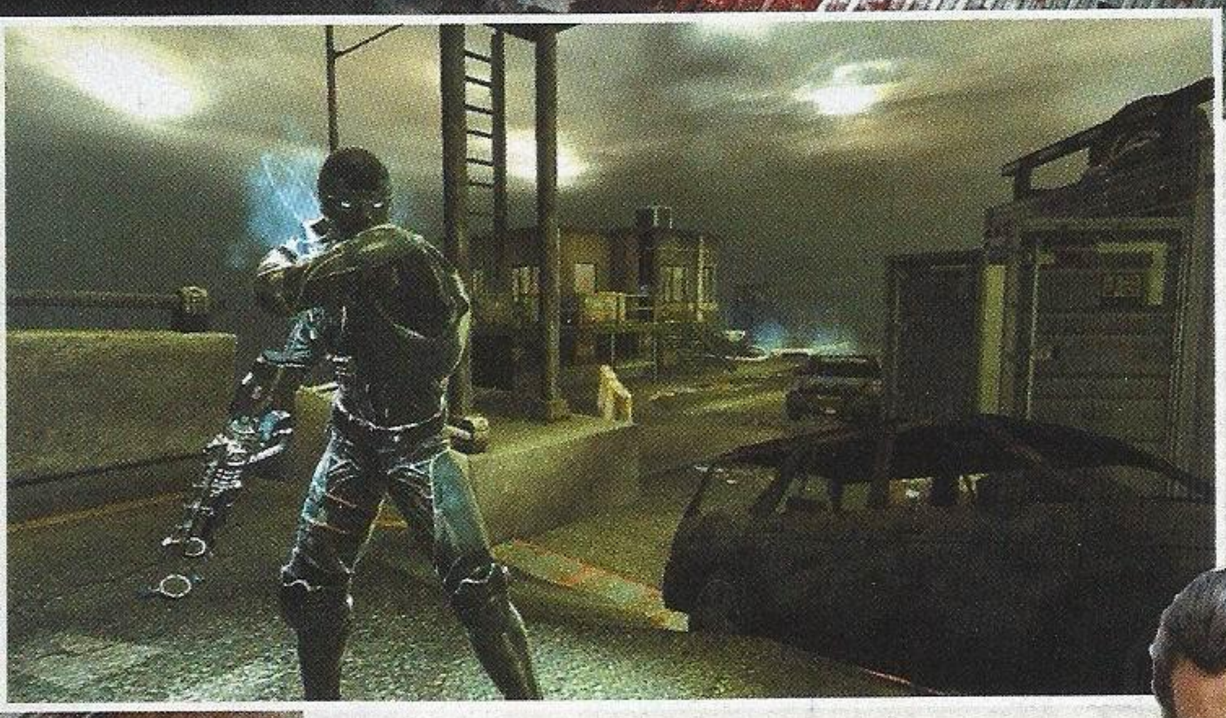
KIEROWAŁ ARMIĄ SKLONOWANYCH SUPERŻOŁNIERZY, PAXTON PRÓBOWAŁ UWOLNIĆ MATKĘ, ALE POWSTRZYMAŁ GO, POSYŁAJĄC MU KULKĘ PROSTO W CZOŁO, JEGO WŁASNY BRAT, NIEJAKI POINT MAN

W trybie rozgrywki jednoosobowej martwy braciszek pojawi się tylko w przerywnikach filmowych wyreżyserowanych według wskazówek samego Johna Carpentera, mistrza horrorów i filmów science-fiction, mającego na koncie wybitne produkcje, między innymi „Coś", „Christine", i „Ucieczka z Nowego Jorku". Chciałoby się, żeby John nadzorował prace nad całą grą, a nie tylko podpowiadał, jak zbudować nastrój grozy w niegrywalnych przerywnikach, ale i tak należy docenić, że udało się go zachęcić do współpracy.

INFO
DEVELOPER: DAY 1 STUDIOS
WYDAWCA: WARNER BROS.
TERMIN: PAŹDZIERNIK 2010
KONSOLA: PS3, X360

Jak zbudować atmosferę grozy w kampanii dla dwóch osób? To pytanie spędza sen z powiek developerom, moim zdaniem niepotrzebnie. Oglądaliście kiedyś horror w gronie znajomych i mimo to się baliście? W grze również może to działać

☐ Paxton Fettel powróci do życia i pomoże Point Manowi skopać tyłki żołnierzom i mutantom. Z jego pomocą pokonanie Phase Castera (nowy typ wroga), potrafiącego z powietrza stworzyć pomocników powinno być łatwiejsze niż w pojedynkę

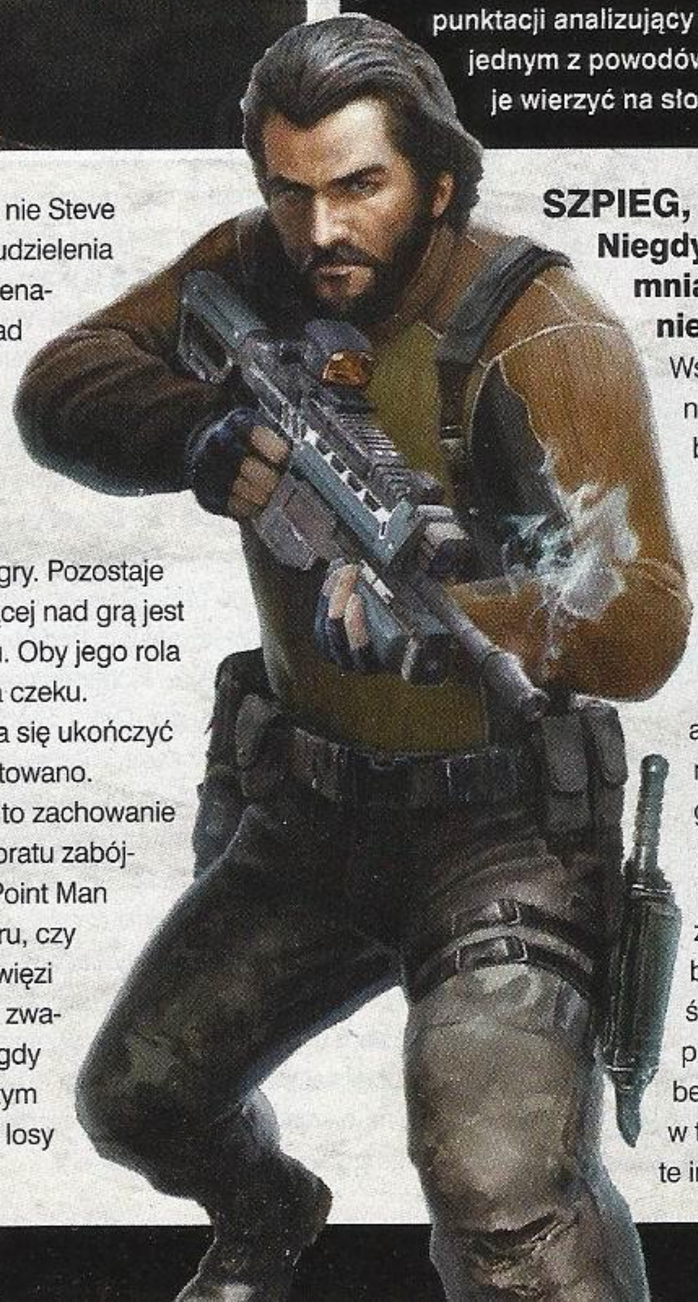


RAZEM I PRZECIW SOBIE

Gracze będą ze sobą współpracować, a jednocześnie konkurować. Coś Wam to przypomina? Mi skojarzył się tryb multiplayer z Kane & Lynch, w którym niby grało się w koopie z kilkoma osobami, ale w każdej chwili należało się spodziewać, że ktoś wpakuje nam kulkę w tył głowy. Paxton Fettel nie ma interesu w mordowaniu brata, choć blizna na czole nie pozwala mu zapomnieć, kto i w jaki sposób pozbawił go życia. Drugi gracz sam zdecyduje czy pomagać Point Manowi, czy przeszkodzić mu w zabiciu Almy, a cokolwiek zrobi, jego poczynania zostaną ocenione. Autorzy odgrażają się, że wprowadzili innowacyjny system punktacji analizujący interakcję między graczami. Cokolwiek to oznacza, ma on być jednym z powodów, dla których grę warto będzie ukończyć wielokrotnie. Pozostaje wierzyć na słowo. Albo nie. ■

Zapewne nigdy by do tego nie doszło, gdyby nie Steve Niles, przyjaciel reżysera, który namówił go do udzielenia konsultacji twórcom gry. Steve ma na koncie scenariusz „30 dni mroku", współpracował również nad komiksem Hellspawn z Ashleyem Woodem, znanym graczom z animowanych filmów Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel oraz przerywników do MGS: Portable Ops i MGS: Peace Walker. Niles tworzy fabułę F.3.A.R. i jest kolejnym pisarzem opracowującym historię do gry. Pozostaje mieć nadzieję, że jego pozycja w ekipie pracującej nad grą jest równie mocna, co Richarda Morgana w Cryteku. Oby jego rola nie ograniczyła się do napisania fabuły i wzięcia czeku.

Największą tajemnicą pozostaje to, czy grę da się ukończyć na różne sposoby i jak wiele zakończeń przygotowano. Wydaje się, że tak właśnie będzie, wskazuje na to zachowanie Paxtona Fettela próbującego wyperswadować bratu zabójstwo matki i nienarodzonego jeszcze dziecka. Point Man prawdopodobnie będzie musiał dokonać wyboru, czy wypełnić zadanie, czy spróbować odbudować więzi rodzinne z matką, co akurat jest niezbyt mądre, zważywszy na to, jak marnie skończył ojciec Almy, gdy w końcu postanowił ją uwolnić, ratując jej przy tym życie. Decyzja podjęta przez gracza wpłynie na losy całego świata. Na szczęście, tego wirtualnego.



SZPIEG, AGENT, FETTEL

Niegdyś dość popularny, później niemal całkiem zapomniany, dziś tryb kooperacji jest jednym z najważniejszych, praktycznie niezbędnych elementów gier.

Współpraca to duży temat w F.3.A.R. i jednocześnie wywołujący największe kontrowersje. Wyobraźcie sobie, że drugim grywalnym bohaterem w koopie będzie nie kto inny, tylko sam Paxton Fettel. Alma byłaby dumna widząc swoich chłopaków w akcji, zwłaszcza gdyby faktycznie razem działali na rzecz rodziny, tymczasem ich relacja jest o wiele bardziej skomplikowana.

Obaj bohaterowie będą mieli swoje własne cele, nie tworzą zgranego duetu, ich współpraca jest wymuszona, przypomina trochę to, co działo się z Kanem i Lynchem w głośnej grze autorstwa Io Interactive. Paxton Fettel nie odpuszcza brata na krok, ma na niego oko, by w razie potrzeby powstrzymać go, gdyby chciał zaszkodzić matce. Gracz wcielający się w postać przywróconego do życia zabójcy dostanie niezwykłą, niespotykaną w grach okazję, by stać się poniekąd współreżyserem wydarzeń, a to dzięki różnicy w sposobie, w jaki obaj bracia widzą rzeczywistość. Paxton widzi więcej, dostrzega ukryte ścieżki i skróty, z łatwością znajduje schowane bronie i użyteczne przedmioty, których on nie może podnieść, więc są dla niego bezużyteczne, ale dla Point Mana mają ogromne znaczenie. Rzecz w tym, czy gracz powie o znaleziskach partnerowi, czy pozostawi te informacje dla siebie.

Mutanty wyskoczą ze szczelin pomiędzy wymiarami, które powstaną, gdy Almę dopadną skurcze porodowe. Autorzy gry skazują ją na wyjątkowe cierpienie, poród musi trwać długo, jeśli Point Man ma zdążyć do niej dotrzeć przed rozwiązaniem

STARA MAMA NOWI OJCOWIE

Zaskakujące, że gry nie tworzą producenci poprzednich dwóch odsłon, ekipa Monolith. Trylogię zakończą ojcowie bardzo dobrych dwóch części Mech-Assault, xboksowej konwersji pierwszego F.E.A.R. oraz twórcy ambitnego, ale przekombinowanego i w efekcie przeciętnego Fracture, czyli Day 1 Studios. W oficjalnym piarowym bełkocie... to znaczy w informacji prasowej od wydawcy, napisano że D1S pracuje nad F.3.A.R. „we współpracy" z Monolith. Cóż, miejmy nadzieję, że faktycznie obie firmy współdziałają i nie zauważymy spadku jakości gry. Oby nowi autorzy nie odjechali za bardzo w stronę akcji, wystarczy zapowiedź jeszcze bardziej intensywnych walk mechów niż w drugiej części.

Przeglądając materiały promocyjne da się zauważyć jedną ważna rzecz, a mianowicie brak wizerunku małej Almy. Kobieta nie musi już nawiedzać Point Mana i Fettela, doskonale zdają sobie sprawę z tego kim są i kim jest ich matka. Będą się za to znienacka pojawiać obrazy brzuchatej Almy próbującej urodzić cokolwiek ma urodzić – jej dziecko powinno być człowiekiem, ale w horrorach nigdy nic nie wiadomo, równie dobrze może to być oślizgły stwór z kilkunastoma mackami. Wizje będą krótkie, wystarczy jednak, żeby zobaczyć ogromną złość diablicy, tak zdenerwowanej Almy chyba jeszcze nie widzieliśmy.

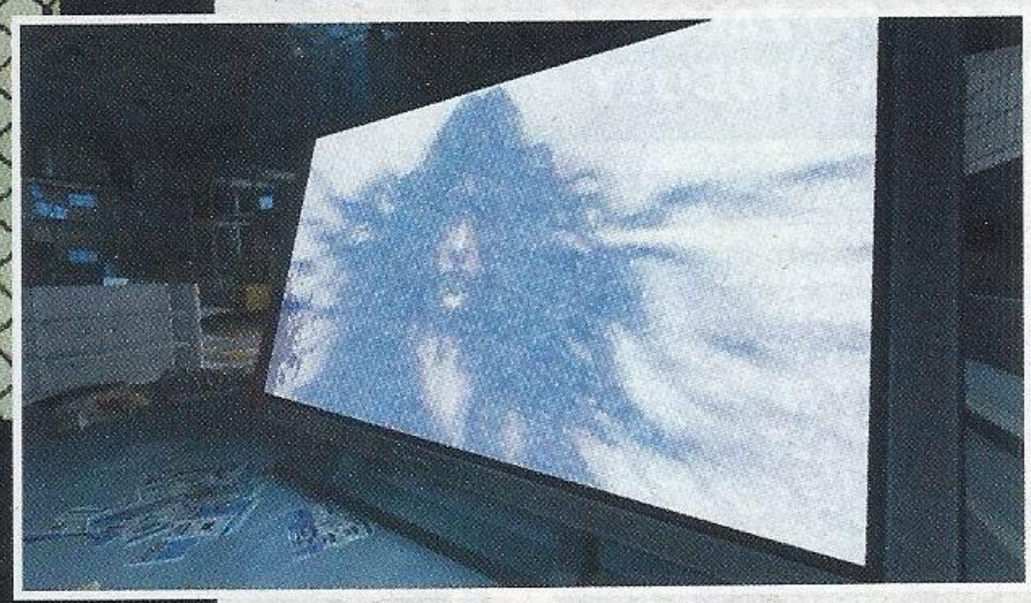
Co stanie się z serią F.E.A.R. jeśli Point Manowi uda się wpakować matce kulkę w głowę i tym samym uwolnić ją od cierpień? Kto zajmie jej miejsce? Nieprędko poznamy odpowiedzi na te pytania, ale skoro za fabułę odpowiada Steve Niles, spodziewamy się niespodzianki. ■

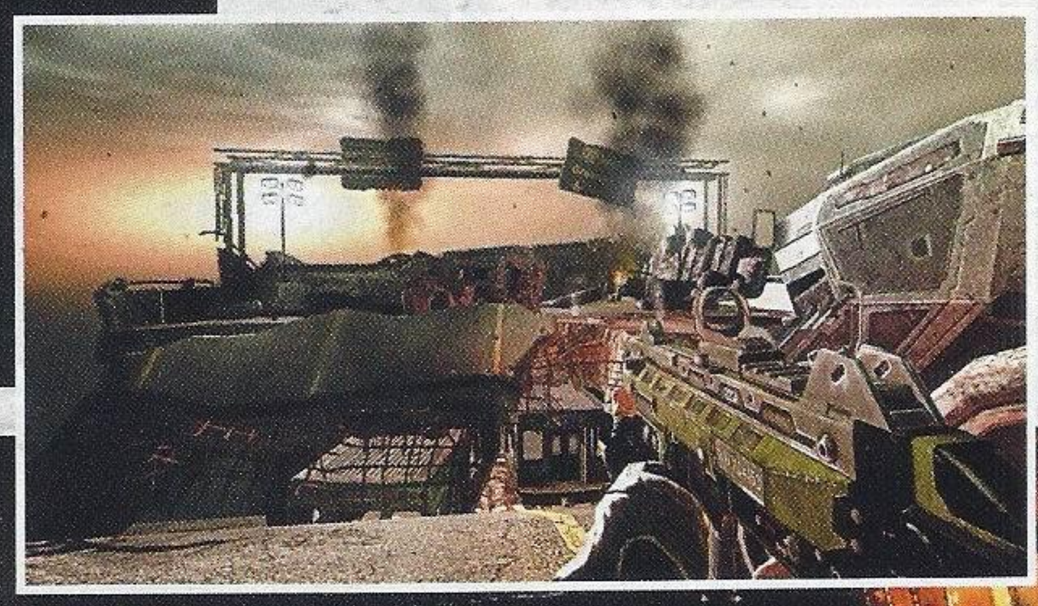
Naturalnie, nie chodzi o to, żeby doprowadzić do szybkiego zgonu żywego syna Almy poprzez nieustanne rzucanie mu kłód pod nogi. Zabicie go nie jest celem Fettela, chodzi o niedopuszczenie, by zabił Almę. Dokładnie jeszcze nie wiadomo, w jaki sposób zatrzymanie dla siebie informacji o amunicji czy tajnej ścieżce ma wpłynąć na powstrzymanie drugiego gracza przed naciśnięciem spustu w kluczowym momencie. Można się jedynie domyślać, że Point Man nie dotrze do celu, bo nie znajdzie ukrytego klucza, albo arcyważnego hasła do komputera.

BROTHER POWER

Bohaterów różni wszystko, nie tylko przyświecający im cel, sposób widzenia świata, czy to, że – cóż – jeden jest żywy, a drugi niespecjalnie. Fettel nie będzie mógł używać broni, ale dzięki mocom psionicznym ułatwi Point Manowi walkę z przeciwnikami. Unieruchomi ich na kilka sekund albo ogłuszy falą uderzeniową, drugiemu graczowi pozostanie już tylko pociągnięcie za spust. Paxton będzie więc postacią defensywną, trzymającą się z boku, stroniącą od bezpośredniej konfrontacji. Zastanawiające jest, w jaki sposób miałby zostać zabity, skoro już nie żyje, ale szukanie sensownego wytłumaczenia w takiej grze, jak F.3.A.R., której daleko od realizmu, wydaje się zadaniem tyleż karkołomnym, co niepotrzebnym.

Osoba grająca Fettelem dostanie szansę włączenia się do akcji dzięki mocy przejęcia ciał przeciwników. Duch wniknie w żołnierza, co zaowocuje kilkukrotnym zwiększeniem jego wytrzymałości, zrobi z niego prawdziwego tanka, potężniejszego nawet od Point Mana. W tej postaci będzie można „na pałę" wbiec w grupkę przeciwników i ich zmasakrować, a także zasiąść za sterami mecha. Autorzy gry, Day 1 Studios, mają na koncie dwie bardzo dobre części MechAssault, wiedzą zatem, co zrobić, by walki w kroczących robotach nie były nudne. Jednoczesne strzelanie do kilku mechów oraz krążącego nad głowami bojowego helikoptera to tylko przedsmak emocji, jakie czekają w F.3.A.R. Na szczęście wygląda na to, że podczas korzystania z robotów, limit czasu, jaki Fettel może spędzić w czyimś ciele, zostanie wyłączony. Normalnie, od rodzaju przeciwnika ma zależeć, jak długo wytrzyma, zanim obecność bohatera w jego głowie usmaży mu mózg. Słabsi żołnierze szybciej zakończą żywot. Swoją drogą, Point Man najwyraźniej musi mieć jakąś blokadę psioniczną skoro Paxton nie może przejąć nad nim kontroli.





Granie drugim z braci nie powinno różnić się od tego, do czego przyzwyczaiły poprzednie części serii. Bohater nie stracił swojego super refleksu, czyli ponownie da się aktywować spowolnienie czasu i na spokojnie rozstrzelać przeciwników poruszających się jak muchy w smole. Bullet Time nie zwolni ruchów Fettela, szybkością dorówna on swojemu bratu. Nowością będzie możliwość przyklejenia się do osłony, a także szybkiego przeskoczenia nad nią i ukrycia się z drugiej strony na wypadek, gdyby coś lub ktoś zaszedł Point Mana od tyłu. Nie zmieni się widok, kamera pozostanie w głowie bohatera, choć widok TPP przy coverze byłby chyba jednak lepszym rozwiązaniem.

WSPÓŁPRACA TO DUŻY TEMAT W F.3.A.R. WYOBRAŹCIE SOBIE, ŻE DRUGIM GRYWALNYM BOHATEREM W KOOPIE BĘDZIE NIE KTO INNY, TYLKO SAM PAXTON FETTEL

NIESTRASZNY STRACH

Wprowadzenie kooperacji do F.3.A.R. budzi obawy, czy uda się zbudować atmosferę grozy, jak w poprzednich częściach. Ciężko wyobrazić sobie obu braci przechodzących przez słynny korytarz z zakrwawionym sufitem z „jedynki", albo motyw z Almą patrzącą, jak bohater schodzi po drabince (kto grał ten wie, a kto nie grał, niech żałuje). Autorzy wpadli na pomysł zastosowania czegoś podobnego do „reżysera" z Left 4 Dead 2, sztucznej inteligencji reagującej na poczynania graczy i dostosowującej wygląd poziomów, rozmieszczenie przeciwników i broni oraz liczbę amunicji do ich umiejętności. W przypadku F.3.A.R. SI zadba o to, by mutanty pojawiające się w Fairport poprzez szczeliny między wymiarami, wyskakiwały na bohaterów zawsze w innym miejscu – czasami przez okno, innym razem mogą się w ogóle nie zjawić, ale za to światło zacznie migotać, a na ścianach pojawią się niepokojące cienie. Tu i ówdzie coś chwyci ciała zabitych i wciągnie w ciemność robiąc przy tym dużo huku.

Dzięki temu rozwiązaniu trudno będzie przewidzieć, w którym momencie wydarzy się coś jeżącego włosy na plecach, choć nie da się ukryć, że brzmi to trochę, jak desperackie próby wypełnienia pustki po przerażających momentach, gdy dziewczynka pojawiała się znienacka i spacerowała sobie tuż obok Point Mana, o przyprawiających o palpitację serca wizjach nie wspominając. Dziwne byłoby, gdyby owe momenty jednak pojawiły się w singlu, a zostały wycięte z koopa, ale może jest to jakieś rozwiązanie. Odłóżmy jednak gdybanie na bok i poczekajmy do E3 na kolejne wieści.

F.3.A.R. to ostatnia część trylogii, co nie oznacza końca serii, o czym już nieśmiało przebąkują twórcy. Na razie jednak czekamy na ostateczną konfrontację z Almą. Chcę wpakować jej kulę w łeb i Paxton mnie nie powstrzyma! //**mielu**

☐ Totalnie zniszczone miasto, niebo wygląda jakby nadciągał koniec świata, postapokaliptyczny klimat gry może się podobać. To znacznie lepsze tło, niż dziesiątki identycznych korytarzy i pomieszczeń biurowych w pierwszej części

CALL OF DUTY BLACK OPS

INFO
DEVELOPER: TREYARCH
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: 9 LISTOPADA
KONSOLA: PS3, X360

UCZEŃ PRZEGONIŁ MISTRZA? WYGLĄDA NA TO, ŻE NIE MA CO ŻAŁOWAĆ INIFNITY WARD, BO TREYARCH ODWALA KAWAŁ DOSKONAŁEJ ROBOTY

Ekipa Treyarch to nie nowicjusze, ale do tej pory byli znani głównie jako goście od tego mniej oczekiwanego Call of Duty. Wprawdzie ich gry i tak sprzedawały się w wielomilionowych nakładach, ale nie ma się co oszukiwać – nie powodowały u graczy takiej gorączki, jak obie części Modern Warfare od Infinity Ward. Teraz, kiedy IW praktycznie nie istnieje, przed ekipą z Kalifornii stoi niepowtarzalna okazja, by wysunąć się na pierwszy plan. Jedyne, co muszą zrobić, to za pomocą Black Ops udowodnić swoją wartość. Wszystko wskazuje na to, że są na najlepszej drodze, by tego dokonać.

IDZIE NOWE

Być może World at War było zapchajdziurą pomiędzy dwiema częściami Modern Warfare, jednak Black Ops robione jest „na poważnie". Szef Treyarch, Mark Lamia, zdradził, że w przeszłości jego ludziom zdarzało się pracować nawet nad trzema tytułami jednocześnie, ale teraz przy Black Ops wypruwa sobie żyły każdy członek przeszło dwustuosobowej ekipy.

O prawdziwości tych słów przekonaliśmy się oglądając grę na własne oczy na pokazie w Londynie. Call of Duty wygląda lepiej niż kiedykolwiek wcześniej! Poprawiono zwłaszcza grę świateł i cieniowanie. Być może przyłożono tak wielką wagę właśnie do tego elementu, ponieważ Black Ops zmienia odrobinę oblicze serii. Choć gra nadal ma być spektakularnym festiwalem zapierających dech w piersiach skryptowanych akcji, gracz spędzi stosunkowo dużo czasu w ukryciu, eliminując przeciwników po cichu. Taka zmiana może być częściowo podyktowana realiami, w jakich toczy się akcja.

Generalnie rzecz ujmując, nowy CoD weźmie na tapetę okres Zimnej Wojny. W związku z tym gracz odwiedzi między innymi wioski w Laosie, ośnieżone łańcuchy górskie Związku Radzieckiego, no i oczywiście dżungle Wietnamu. Te rejony oficjalnie potwierdzono, ale wiadomo, że autorzy chowają coś więcej w rękawie. Plotki głoszą, że samego JFK...

Gracz wcieli się w żołnierza jednostki SOG (Studies and Operations Group), specjalnej komórki CIA, której członkowie mają prawo korzystać z wszelkich legalnych i nielegalnych środków, ale nie mogą oczekiwać, że ktokolwiek potwierdzi ich istnienie i będzie zabiegał na przykład o ich uwolnienie, gdy zostaną uwięzieni. Oczywiście, poszczególne misje będą miały swoich bohaterów, ale nigdy nie będzie to zwykły szeregowiec, tylko doskonale wyszkolony komandos, najlepszy z najlepszych. Objawiać ma się to chociażby podczas spotkań ze zwykłymi żołnierzami z poboru, którzy do gracza odnosić się będą z szacunkiem i podziwem. Jak do Master Chiefa?

REALIZM TO NIE WSZYSTKO

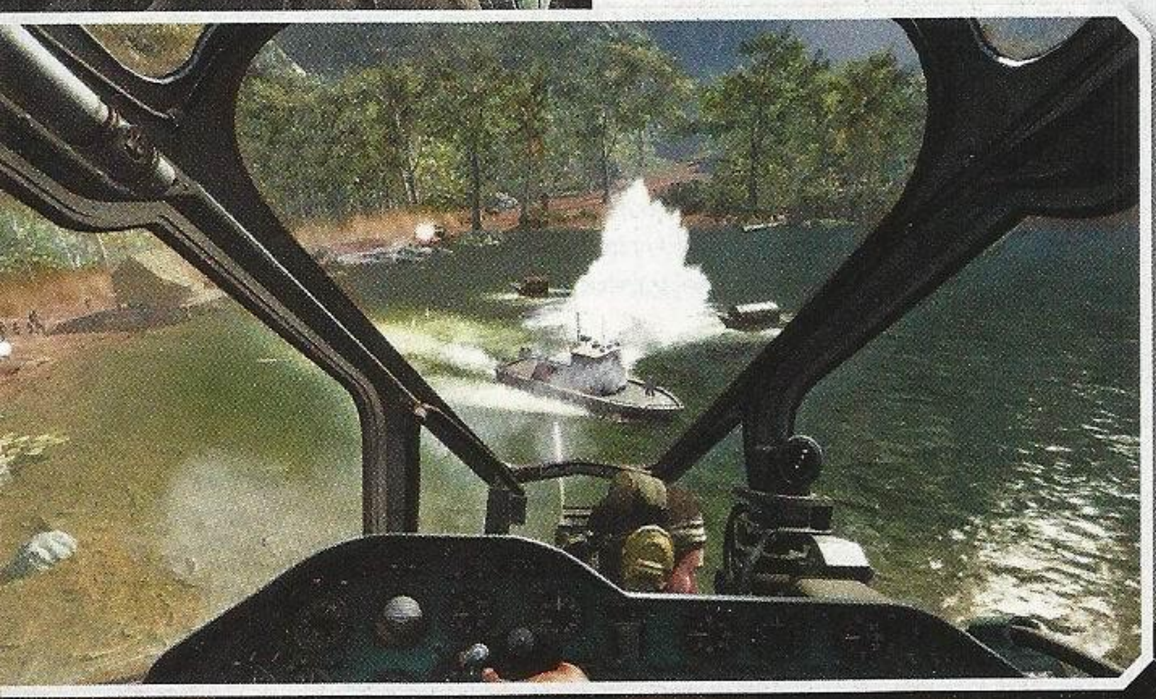
Członkostwo w SOG to także pretekst, którym można wyjaśnić dlaczego autorzy w ręce graczy włożą kilka niekonwencjonalnych zabawek. Przykładowo, podczas misji na Uralu żołnierze mają do dyspozycji kusze. Ich główną zaletą jest fakt, że są wyjątkowo ciche. Kiedy bohater wraz z partnerem napotykają dwóch niczego nie spodziewających się strażników, dzięki tej broni zdejmują ich bez wzbudzania alarmu. Z drugiej strony, mają

☐ Po prawej widok z kokpitu helikoptera. Pilotowanie maszyn to chyba najbardziej drastyczna zmiana, jaką Black Ops wprowadza do sprawdzonej formuły. No chyba, że jest coś, o czym jeszcze nie wiemy

☐ Gracz jako żołnierz uber-ekskluzywnego oddziału SOG może liczyć na wsparcie z powietrza, niemal na zawołanie. Ciekawi nas, jak producent ograniczy tę opcję, by nie dało się zepchnąć każdej cięższej wymiany ognia na barki kolegów. Z drugiej strony, liczymy przynajmniej na ułudę swobody w korzystaniu z ich pomocy

one alternatywny sposób prowadzenia ognia w postaci eksplodujących bełtów. Mark Lamia wyznał nam, że pojawienie się w grze kuszy to efekt konsultacji z majorem Johnem Plasterem z SOG, który naprawdę znał agenta gustującego w kuszach (więcej na ten temat – w ramce).

Kolejną interesującą zabawką jest strzelba SPAS-12 wyposażona w naboje typu Dragon's Breath (Oddech Smoka). Jak sama nazwa sugeruje, jest to amunicja zapalająca, więc przeciwnicy nią potraktowani umierają w płomieniach. Broń ma niesamowitego kopa i w akcji robi wielkie wrażenie. Podczas jednej z misji, które widzieliśmy, grającemu w Black Ops Joshowi Olinowi z Treyarchu udało się sprawić, że w kilka minut po wiosce biegało kilkunastu płonących Wietnamczyków wydzierających się jak opętani. Nie jest to ciche rozwiązanie i nijak się ma do skradankowego charakteru gry, o którym wspomnielismy, ale to jest właśnie sposób producentów na przykucie uwagi graczy. Zamiast tworzyć misje dedykowane elementom skradankowym, zmieniają oni drastycznie tempo w ich obrębie. W jednej chwili gracz czołga się wąskim tunelem, mając do dyspozycji jedynie nóż, by za chwilę zetrzeć wioskę z powierzchni ziemi przy użyciu materiałów wybuchowych. SOG jako jednostka specjalna jest traktowana priorytetowo, dzięki czemu gracz w pewnych sytuacjach (np. podczas walk na ulicach miasta) może wezwać na pomoc helikopter, którego działka przechylą szalę zwycięstwa na słuszną stronę, strzelając czy do budynków czy niszcząc... czołg, który stanie nam na drodze.



PONAD ZIEMIĄ

Śmigłowce i samoloty w Black Ops odegrają znacznie poważniejszą rolę niż tylko wsparcia z powietrza. Misja nazwana tajemniczo „WMD" (Weapons of Mass Destruction?) rozpoczyna się za sterami legendarnego, najszybszego samolotu świata SR-71 Blackbird. Gra pozwala samodzielnie wystartować (choć to tylko przechylenie lewej gałki pada, widok z kabiny i tak robi wrażenie), a kiedy maszyna jest już w powietrzu, widok przechodzi w tryb radaru szpiegowskiego. Gracz obserwuje teren z góry, a jego zadaniem jest bezpiecznie przeprowadzić kolegów na ziemi przez teren najeżony wrogimi patrolami. Przez te kilka minut Black Ops bardziej przypomina strategię czasu rzeczywistego, niż FPSa, ale od razu po wykonaniu zadania gracz wciela się w jednego z żołnierzy na dole i wszystko wraca do normy. To się nazywa różnorodność.

Jakby tego było mało, nowe Call of Duty pozwoli przejąć pełną kontrolę nad helikopterem. W misji zatytułowanej Payback, która wedle dobrze poinformowanych źródeł odbywa się gdzieś w połowie gry, gracz ma okazję posłać do piachu załogę wrogiego śmigłowca, by po chwili zasiąść za jego sterami. Nie przy działku, nie przy radarze, ale przy samym sterze! Zadaniem jest lot w górę rzeki, więc z pewnością nie będzie można polecieć, gdzie komu się tylko podoba, jakieś ograniczenia muszą być, ale i tak brzmi to bardzo zajawkowo. Na wyposażeniu mają znaleźć się działka oraz rakiety, a wysadzanie wrogich umocnień zwieńczy pojedynek z drugim helikopterem. Będzie epicko, a skoro to dopiero połowa kampanii, to ciekawe jak mocne uderzenie autorzy szykują na sam finał.
W jednej z misji zasiadamy nawet za sterami ultranowoczesnego samolotu unoszącego się wysoko nad Ziemią, w pobliżu orbity. Czyżby pogłoski o Call of Duty w kosmosie miały okazać się prawdziwe?

Śmigłowce i samoloty w Black Ops odegrają znacznie poważniejszą rolę niż tylko wsparcia z powietrza

W CO JA GRAM?

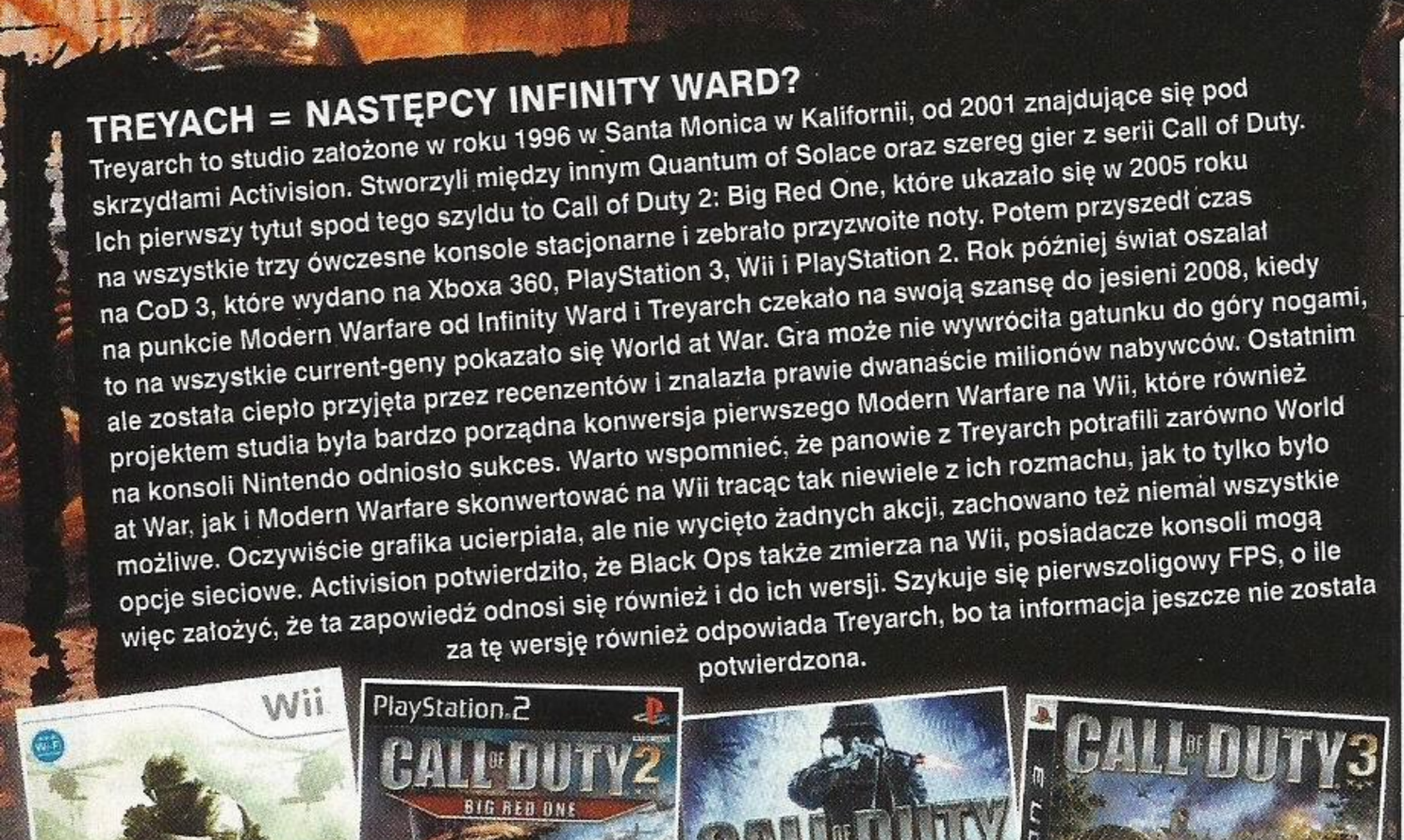
Przykłady powyżej zmuszają do postawienia pytania, ile będzie cukru w cukrze, czyli FPSa w Black Ops. Pogoń za efektownością i rozmachem gdzieś powinna mieć granicę. Ale na odpowiedzi przyjdzie czas w listopadzie przy okazji recenzji, w tej chwili wiadomo na pewno tylko i aż tyle, że Treyarch stara się za wszelką cenę przebić wszystko, co widzieliśmy w Modern Warfare 2. Domyślamy

☐ Misja na Uralu. To właśnie tutaj będziemy mieli okazję zakosztować nieco wspinaczki górskiej (choć w przeciwnym kierunku), wypróbujemy doskonale cichą kuszę i doskonale głośne wybuchowe bełty do niej. Chętnie przywitalibyśmy powrót skuterów śnieżnych, to był fajny motyw

Żołnierz w Call of Duty gadający do siebie to dość dziwna wizja, ale zobaczymy, jak się sprawdzi w praktyce

TREYACH = NASTĘPCY INFINITY WARD?

Treyarch to studio założone w roku 1996 w Santa Monica w Kalifornii, od 2001 znajdujące się pod skrzydłami Activision. Stworzyli między innym Quantum of Solace oraz szereg gier z serii Call of Duty. Ich pierwszy tytuł spod tego szyldu to Call of Duty 2: Big Red One, które ukazało się w 2005 roku na wszystkie trzy ówczesne konsole stacjonarne i zebrało przyzwoite noty. Potem przyszedł czas na CoD 3, które wydano na Xboxa 360, PlayStation 3, Wii i PlayStation 2. Rok później świat oszalał na punkcie Modern Warfare od Infinity Ward i Treyarch czekało na swoją szansę do jesieni 2008, kiedy to na wszystkie current-geny pokazało się World at War. Gra może nie wywróciła gatunku do góry nogami, ale została ciepło przyjęta przez recenzentów i znalazła prawie dwanaście milionów nabywców. Ostatnim projektem studia była bardzo porządna konwersja pierwszego Modern Warfare na Wii, które również na konsoli Nintendo odniosło sukces. Warto wspomnieć, że panowie z Treyarch potrafili zarówno World at War, jak i Modern Warfare skonwertować na Wii tracąc tak niewiele z ich rozmachu, jak to tylko było możliwe. Oczywiście grafika ucierpiała, ale nie wycięto żadnych akcji, zachowano też niemal wszystkie opcje sieciowe. Activision potwierdziło, że Black Ops także zmierza na Wii, posiadacze konsoli mogą więc założyć, że ta zapowiedź odnosi się również i do ich wersji. Szykuje się pierwszoligowy FPS, o ile za tę wersję również odpowiada Treyarch, bo ta informacja jeszcze nie została potwierdzona.



się, że biorą to sobie za punkt honoru. Na pewno pamiętacie zimowy początek MW2 i wspinaczkę przy pomocy czekanów – podobny motyw znajdziecie również w Black Ops. We wspomnianej misji „WMD", rozgrywającej się w górach Uralu, w pewnym momencie gracz wraz z partnerem opuszcza się z klifu na linie. Jak się okazuje, nie jest to taka prosta sprawa: po przytrzymaniu i zwolnieniu lewego spustu bohater odbija się nogami od skały, prawy spust pełni zaś rolę hamulca. Po krótkiej drodze w dół żołnierze docierają do bazy wojskowej. Ostatnie odepchnięcie od skały, dźwięk tłuczonej szyby, zwolnienie czasu, kilka strzałów i pomieszczenie jest już czyste. Efektownie czy efekciarsko?

Treyarch nie zwalnia z urozmaicaniem wymian ognia, rzucając bohatera również pod wodę. Jedna z misji rozpoczyna się z przytupem od zestrzelenia śmigłowca, na pokładzie którego akurat znajduje się gracz. Maszyna spada do rzeki i zaczyna tonąć, trzeba wykopać drzwi, by wydostać sie z blaszanej trumny. Po dopłynięciu do najbliższej łodzi i zredukowaniu jej załogi do zera (czemu towarzyszy kolejne zwolnienie czasu), gracz dociera do wioski zbudowanej na palach wbitych w dno rzeki, a tempo akcji na chwilę zwalnia i przechodzi w tryb skradankowy. Zanurzony po uszy w mulistej wodzie żołnierz ma do dyspozycji jedynie nóż, którym może poderżnąć śpiącym Wietnamczykom gardła, o ile nadarzy się okazja. Najważniejsze jednak, by nie dać się zauważyć. Oczywiście takie ciche sekcje nie mogą trwać w nieskończoność (ani nawet do końca misji), tak więc po spotkaniu z sojusznikami, bohater postanawia wrócić i wysadzić wiochę w powietrze.

WIEMY, CO LUBICIE

Tyle gadania o kampanii, tyle wysiłku włożonego w zaskryptowanie jak najbardziej widowiskowych scen, a sukces gry i tak będzie zależał od jakości rozgrywki sieciowej. Wiadomo na sto procent, że Black Ops to będą niejako trzy gry w jednej: kampania dla jednego gracza, tryb multiplayer, oraz specjalna kampania kooperacyjna. O tej ostatniej również ciężko powiedzieć

NEOgo.pl

coś więcej, poza faktem, że wzorem choćby ostatniego Splinter Cella, misje i fabuła dla niej są przygotowywane niezależnie od głównego wątku. Wracając do multiplayera, mówi się o wprowadzeniu opcji Create-a-Class na zupełnie nowy poziom, choć szczegółów brak – bez wątpienia możemy liczyć na indywidualizację perków, ekwipunku oraz wyglądu. Wiemy też, że udoskonalone zostanie wyszukiwanie partnerów do gry, dużo uwagi przykłada się do wyeliminowania błędów, które były plagą World at War. Brzmi jak typowa piarowska gadka, ale efekt końcowy rzeczywiście może być lepszy, skoro prace nad rozgrywką wieloosobową zaczęły się równolegle z planowaniem głównego trybu zabawy.

Coś jeszcze? Owszem, choć powrót pojazdów raczej nikogo nie zaskoczy. Na usta ciśnie się tylko pytanie, czy w sieci również dane będzie graczom walczyć w powietrzu, zza sterów helikoptera? Powinniśmy się o tym przekonać ogrywając betę, której wprawdzie nie potwierdzono oficjalne, ale w której nieuchronne nadejście raczej nikt nie wątpi. Póki co udało nam się potwierdzić z niechętnie rozmawiającym o multi Markiem Lamią, że w sieci będzie można wcielić się w żołnierza Spetsnazu.

TO BĘDZIE LISTOPAD

Już tradycyjnie, nowe Call of Duty uderzy w listopadzie, wyganiając z tego miesiąca wielu innych wydawców z ich „hitkami". Do premiery pozostało niemal równo sześć miesięcy, więc możemy się spodziewać, że przez ten czas informacje na temat Black Ops będą precyzyjnie dozowane. Widać już jednak, w jakim kierunku Treyarch zamierza poprowadzić serię. Z jednej strony jeszcze więcej widowiskowych, filmowych skryptów, z drugiej – maksymalna różnorodność. Trudno wymienić akcję, której w Black Ops nie będzie. Czasami gracz zmaga się z siłami wroga w pojedynkę, niekiedy z partnerem, innym znów razem może liczyć na cały oddział żołnierzy walczący u jego boku. Jest mordowanie pogrążonych we śnie wrogów, jest pilotowanie śmigłowa, jest w końcu namiastka prostej strategii. Są różne rodzaje broni, niektóre realistyczne, inne wręcz przeciwnie – wrzucone do gry specjalnie po to, by sprawić więcej frajdy. A to wszystko okraszone, miejmy nadzieję, interesującą fabułą i przemyśleniami na temat wojny.

Tych ostatnich pewnie będzie więcej, ponieważ narracja ma odbywać się po części poprzez monologi bohaterów. Żołnierz w Call of Duty gadający do siebie to dość dziwna wizja, ale zobaczymy, jak się sprawdzi w praktyce.

Widać, że Treyarch mają mnóstwo pomysłów, by odświeżyć powoli kostniejący gatunek, oby tylko nie przedobrzyli. Na to pytanie na pewno będzie można udzielić choć częściowej odpowiedzi po czerwcowym E3, a potem po sierpniowej wystawie w Kolonii. Będziemy trzymać rękę na pulsie, w końcu trudno ignorować tytuł, który już w tej chwili zapewnił sobie tytuł największego kasowego przeboju końca 2010 roku.

//**Kaxi & Quentin**

DEVELOPER NA SPOWIEDZI

Na nasze pytania odpowiada Mark Lamia, szef Treyarch

N+: Ile z fabuły Black Ops to historia, a ile fikcja?
ML: Poszczególne misje pokazują fikcyjne wydarzenia, ale prawdopodobne, bo inspiracją dla scenariusza były opowieści, które przedstawił nam weteran SOG (Studies and Observation Group), major Johny Plaster. To autor książki „Secret Wars of America's Commandos in Vietnam". Gra opowiada o tajnych operacjach, ale w czasie Zimnej Wojny, więc wszystko jest zahaczone o rzeczywiste wydarzenia. Doskonały przykład to misja Splaterhouse. Bitwa w Wietnamie, którą tam widzimy, faktycznie miała miejsce. Tyle, że my jesteśmy wtedy zrzuceni z grupą tajnych agentów, a naszym zadaniem jest wykraść pewne dane.

N+: Przy grach w drugiej wojnie światowej nie mieliście chyba tyle wolności w tworzeniu scenariusza?
ML: To prawda, ale wtedy mieliśmy inny cel. Chcieliśmy wrzucić gracza w buty żołnierzy, którzy walczyli w prawdziwych bitwach. Tym razem jesteś żołnierzem Black Ops, by brać udział w wojnie, o której nie słyszałeś. Świat jest na krawędzi, a ty próbujesz go ocalić. Przed czym? Tego ci nie powiem… Zdradzę tylko, że nie chcesz, żeby kryzys kubański doszedł do skutku.

N+: Na ile wiernie odtwarzacie historie, które opowiedział wam major Plaster?
ML: John Plaster opowiedział nam o treningu, taktykach, broniach, konkretnych misjach. Zobaczył, co robimy, i postanowił nas dalej wspierać. Czasem widząc efekty naszej pracy mówił: tak, to jest okej, ale w tym aspekcie trochę za bardzo pojechaliście, na pewno chcecie tego w grze? I czasami odpowiadaliśmy: tak, chcemy. A czasami pytaliśmy: w takim razie jak to powinno wyglądać? Plaster mógł nam powiedzieć jak jest w SOG, podzielić się doświadczeniem z Wietnamu. I chociaż robimy produkt rozrywkowy, a nie edukacyjny i Plaster o tym wiedział, to czuł, że może zainspirować ludzi do poznania prawdy o tym, co robili agenci SOG w tamtych czasach.

N+: Zdradzisz jedną z jego historii?
ML: Zmodyfikowana kusza, którą widzieliście dziś na jednym z poziomów, to świetny przykład tego, na jak wiele pozwalano ekipom w kwestii uzbrajania się na każdy rodzaj zadań, jakie mieli do wykonania. Mogli dostać wszystko i zmodyfikować w dowolny sposób. Jak powiedział nam Plaster, jeden z członków SOG uzbrajał się wyłącznie w kuszę! Z kolei nasz research wykazał, że Wietnamczycy też ich używali. No to wrzuciliśmy je gry.

N+: Czy Dragon's Breath [więcej o tej broni w tekście – dop. red.] jest prawdziwy?
ML: Tak. Zerknij na YouTube, są naprawdę niesamowite filmy z tą bronią. Ale, co najważniejsze: korzystanie z niej daje radochę. Dlatego wrzuciliśmy ją do gry.

N+: Plaster to wasz jedyny konsultant?
ML: Rozmawialiśmy też z Sonny Puzikasem, oficerem Spetsnaz, rosyjskiego odpowiednika SOG. To ludzie, którzy byli trenowani, jak być śmiertelnie niebezpiecznym nawet bez użycia broni. Przyjechał do nas na prezentację, zaczął opowiadać, ale szybko tematem przewodnim spotkania stało się: na ile sposobów Sonny może cię zabić? Pokazał nam szalone techniki, oglądaliśmy to i myśleliśmy: to jest niesamowite, wrzucamy to do gry. Potem mieliśmy z nim sesję motion capture. Jego typ AI będzie bardzo trudny do pokonania: bardzo szybki, bardzo sprawny przeciwnik. Każda grupa wrogów będzie się zachowywać inaczej: Spetsnaz pokaże zabójcze walki wręcz, Viet Cong – partyzancką walkę rodem z dżungli. ■

□ Black Ops już teraz wygląda rewelacyjnie, zdecydowanie lepiej niż World at War i prawdopodobnie ładniej również od Modern Warfare 2. Choć co do tego ostatniego można się kłócić, to pamiętajmy, że przed producentami jeszcze kilka miesięcy wytężonej pracy i wiele może się zmienić na lepsze

INFO
DEVELOPER: GUERRILLA
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 2011
KONSOLA: PLAYSTATION 3

GUERRILLA GAMES NIE MUSZĄ JUŻ NICZEGO UDOWADNIAĆ. KILLZONE 2 WYGLĄDAŁO TAK, JAK PIERWSZY RENDEROWANY TRAILER. ALE AMBICJE HOLENDERSKIEGO DEVELOPERA SIĘGAJĄ DALEJ

KILLZONE® 3

☐ Ten screen pokazuje skalę i od razu widać, że teren działań jest większy, niż w przypadku Killzone 2. Nie udało mi się dorwać do zamontowanego działka – ten fragment rozgrywki pokazywano jedynie w formie video

☐ Sev i jego nowa zabawka, czyli zdobyczny jetpack. Wygląda kapitalnie, o ileż ciekawiej niż zwykły odrzutowy plecak. Dalej Sevchenko, komitet powitalny już czeka

Nie da się ukryć, że Gerylasi pracują teraz pod znacznie mniejszą presją, niż przy Killzone 2. Choć otwarcie mówią, że nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa. Kierownik produkcji Herman Hulst wspomina to tak: ***Presja przy Killzone 2 była ogromna, zresztą sami ją sobie narzuciliśmy. Zaczęło się od trailera na E3 2005, który pokazywał naszą wizję. Wydaje mi się, że udało nam się wtedy rozgryźć PS3, przynajmniej do pewnego stopnia. Ale nasza ambicja sięga dalej.*** Wtóruje mu producent gry Steven ter Heide: ***I przy Killzone 2, i przy trójce, powiedzieliśmy sobie, że nie powinniśmy zbyt dużo zmieniać, ponieważ mamy naprawdę dobry produkt. Ale wiesz, jak to jest... Zaczynamy wprowadzać kolejne zmiany, coraz większe i większe, aż w końcu znowu wychodzi nam kolosalny produkt. Oczywiście w tym czasie pojawią się inne tytuły, jak Uncharted 2 czy God of War 3, i to są naprawdę ekstra gry. Nagle okazuje się, że to nie Killzone 2 wyznacza standardy, ponieważ wszyscy mówią o Uncharted 2 albo o Heavy Rain. Patrzymy, powiedzmy, na grafikę w tych grach i myślimy sobie, że naprawdę jest imponująca i chcemy stworzyć coś jeszcze piękniejszego. Cały czas wymagamy od siebie więcej i więcej, jesteśmy swoimi największymi krytykami.***

Mimo to jednak obaj moi rozmówcy wydają się zrelaksowani i pewni siebie. Nie bez powodu – Killzone 2 osiągnęło średnią światowych ocen na poziomie 91% (za serwisem Metacritic) i choć według niepotwierdzonych raportów stworzenie tej pozycji kosztowało Sony naprawdę kolosalne pieniądze, powstała świetna i zdecydowanie przepiękna gra. Teraz, gdy Guerrilla Games mają uznanie krytyków, gotową technologię i silnik, które wystarczy jedynie ulepszać, mogą skupić się na rozbudowaniu samej rozgrywki.

Holenderski developer i japoński wydawca nie popełniają tego samego błędu, co przy słynnym renderowanym trailerze Killzone 2. Co prawda grafika ukończonego Killzone 2 dorównała mu jakością, ale część graczy nigdy nie darowała tej, nie da się ukryć, ściemnionej akcji. Na pierwszą prezentację Killzone 3 zostałem zatem zaproszony do Amsterdamu, gdzie szefowie studia najpierw opowiedzieli o grze, zaprezentowali film z rozgrywki, a potem zwyczajnie dali dziennikarzom pograć. Żadnych trailerów, renderów, i tym podobnych – tylko czysta, żywa akcja.

Prace nad grą rozpoczęły się tuż po ukończeniu Killzone 2, czyli w styczniu 2009 roku, a nadrzędnym celem, jaki przyświeca autorom, jest większe zróżnicowanie rozgrywki i uczynienie jej jeszcze bardziej spektakularną. Nie wspominając o wyznaczeniu nowego standardu graficznego, o czym wspominał przed chwilą Steven. Na razie jednak głos ma Herman Hulst: ***Pod koniec Killzone 2 ginie Visari, przywódca Helghastów. To dzięki jego wizji udało im się zjednoczyć. W Killzone 3 Helghaści są podzieleni, teraz dwóch kolesi rywalizuje o dominację. Jeden z nich – Stahl – kieruje przemysłem zbrojeniowym, drugi jest admirałem, który podporządkował sobie wojsko. Gracz pełni rolę myszy w samym środku walki dwóch kocurów.***

☐ Jak zawsze przy zapowiedziach, mamy spodziewać się poprawionej Sztucznej Inteligencji przeciwników. Jednak w fpsach to bohater musi mieć przewagę, więc nie oczekujcie, że będą kłaść Seva dwoma kulkami. To byłoby bez sensu

Jest zmuszony do podróży przez cały, piękny Helghan, nieustannie czując oddech Helghastów na karku. A więc to takie buty. ***Helghaści utaili swoje główne siły i teraz, po detonacji głowic, sięgną po nowe zasoby i będą kontratakować. Flota ISA została zniszczona i musisz znaleźć sposób, by wydostać się z Helghan. To główny motyw Killzone 3. Zostałeś na planecie sam – Helghaści to Goliat, a ty jesteś małym Dawidem próbującym go pokonać*** – dodaje ter Heide.

Zaprezentowano fragment czwartej misji. Poziom nazywa się „Frozen Shores", a Sev i Rico wraz z towarzyszami broni próbują przebić się przez jedną z fabryk broni Stahla, by przyjść z odsieczą kapitanowi Narville, który został schwytany przez nieprzyjaciela.

Zabawa zaczyna się od mocnego akcentu: Sev i Rico wraz z innymi żołnierzami ISA szturmują na poduszkowcach coś, co przypomina platformę wiertniczą. W pewnym momencie bohater (który od czasu Killzone 2 zmienił fryzurę z niemodnego już irokeza na bardziej klasyczną, żołnierską, z wysoko podgolonym karkiem) chwyta zamontowany na pokładzie minigun i czyści teren prując do nieco bezwładnie miotających się malutkich higów. Sekwencja jest skryptowana i na szynach, ale niezwykle dynamiczna i efektowna; lądowniki okrążają kolejne platformy, zwalniając, żeby Sev miał okazję wycelować w przeciwników, a także posłać kilka celnych serii w kierunku słupów, na których stoi konstrukcja, w wyniku czego całość zaczyna się sypać i tonie w akompaniamencie ogłuszających eksplozji. Od razu widać też, co autorzy mieli na myśli mówiąc o rozmachu gry – widoczność jest olbrzymia i sięgająca horyzontu, a arktyczny krajobraz w wersji Killzone wygląda fantastycznie.

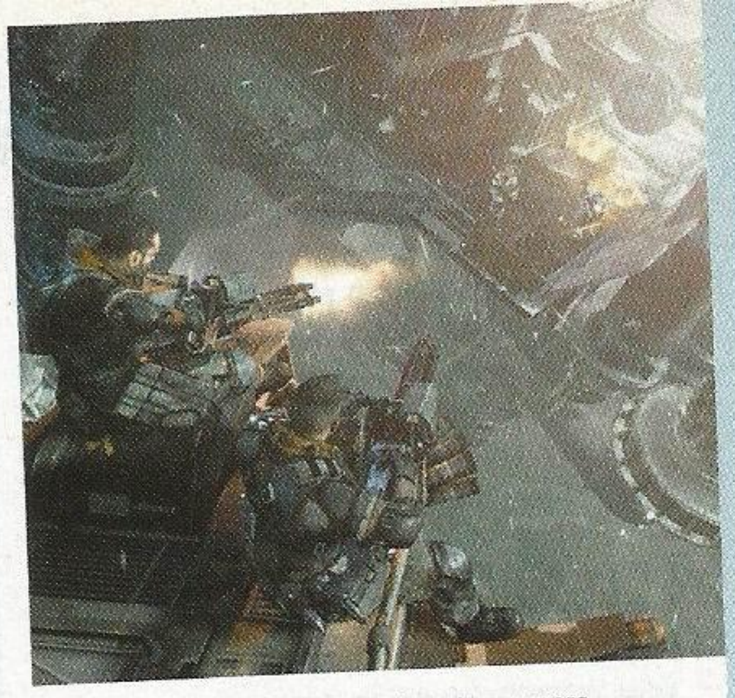
Zbliżając się do celu misji, chłopaki strącają jeszcze dwa helhgańskie statki, na oko transportowe, ale lądownik naszych bohaterów zostaje uszkodzony przez rakiety – czeka ich zatem awaryjne i mało przyjemnie lądowanie. Po chwili, już na ziemi, Sev pomaga Rico oswobodzić uwięzioną nogę i decyduje się odpiąć miniguna od wraku poduszkowca.

Steven Ter Heide: ***Jedną z rzeczy, które chcemy poprawić, jest różnorodność w rozgrywce i lokacjach. Naszym priorytetem jest dostarczenie różnorakich motywów i rozwiązań na każdym z poziomów gry. Inna sprawa to zarzuty niektórych osób, że Killzone 2 był oparty na wąskich korytarzach. Części graczy to się podobało, więc zdecydowaliśmy się wymieszać segmenty, gdzie walki toczy się na rozległym obszarze, z typowymi dla serii wymianami ognia na ograniczonej przestrzeni. Pojawi się również bardziej zaawansowana eksploracja otoczenia; kilka ścieżek do wyboru, dających poczucie swobody.***

Szybki rzut oka na otoczenie – w oddali stalowa hala, jak mniemam właśnie fabryka broni Stahla, a przed nią oddział higów rozprasza się i szuka osłon. Widoczność – niezmiennie ogromna, klimat – nieodmiennie i w dalszym ciągu arktyczny. Jest biało, pada śnieg, kontrast z brązowo-zieloną paletą kolorów użytą przez developerów w Phyrrus, stolicy Helghastów w Killzone 2, jest ogromny.

Powiedziano nam, że zaprezentowany level jest dziesięć razy większy, niż dowolny poziom z Killzone 2 i chyba faktycznie coś w tym jest. Autorzy obiecują więcej i więcej cudów – wyraźnie mówili o tym, że chcą bliżej zapoznać gracza z kulturą Helghastów i całą planetą Helghan – zwiedzimy nie tylko miasta, ale także dżunglę, postapokaliptyczne tereny, które ucierpiały w wyniku nuklearnych eksplozji, a także – co miałem okazję ujrzeć, a Wy widzicie na screenach – ichnie koło podbiegunowe. Wrócimy także w kosmos (pamiętacie koniec pierwszego Killzone?), by powalczyć... w zerowej grawitacji! A przynajmniej tak wywnioskowałem ze słów autorów.

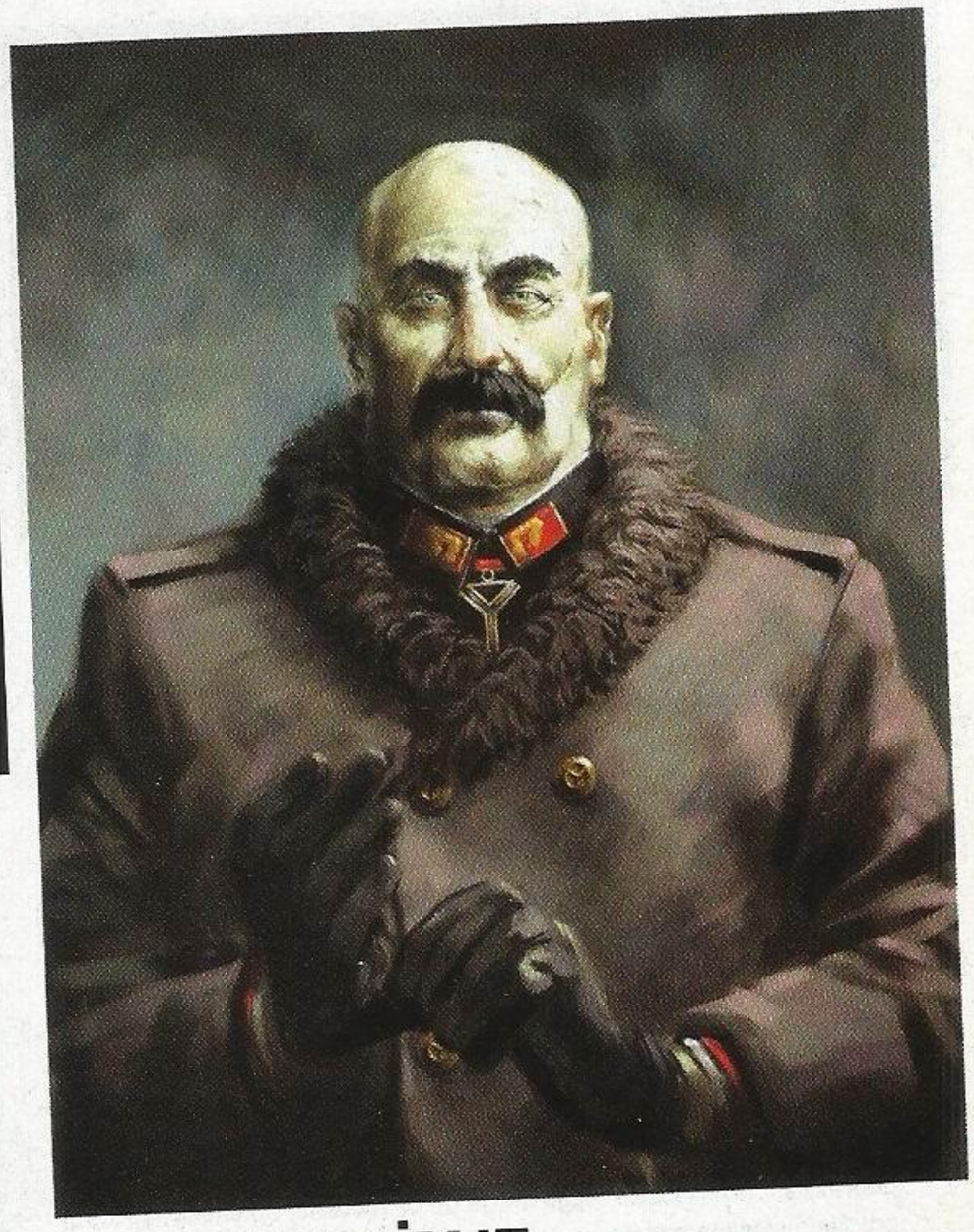
Wracając do chłopaków i tego, co dzieje się na ziemi: Sev pruje z miniguna czyszcząc teren; osłony rozwalają się pod wpływem gradu kul, pryska śnieg, higi padają jak muchy. Cudownie. Szkoda, że kończą się naboje do miniguna i w dalszą drogę trzeba ruszyć z wierną, standardową spluwą żołnierzy ISA w łapie. Tu jest już bardziej klasycznie; trzeba poruszać się od osłony do osłony – również na otwartym terenie nie brakuje skrzyń czy śnieżnych zasp. Szybko jednak okazuje się, że bardziej otwarty design poziomu, niż miejscami ciasne korytarze w Killzone 2, wymusza zmianę taktyki. Niekoniecznie parcie na pałę do przodu i próba zastrzelenia przeciwnika z bliska, czy zaatakowania wręcz, jest najlepszą i najprostszą opcją – Helghaści próbowali flankować, a często ustawiali się tak, by wziąć podbiegającego Seva w ogień krzyżowy. W pewnym momencie zebrałem na klatę konkretną serię – ekran poczerwieniał, czyli – prawie-że-zginąłem, ale po chwili pojawił się Rico i przywrócił mnie do życia. W singlu.



Będzie więcej spluw. Na razie autorzy zaprezentowali jedną nową zabawkę – wyrzutnię rakiet o nazwie WASP. To potężna armata, Sev wolniej chodzi trzymając ją w rękach i nie ma mowy o podbieganiu. Akurat pojawia się okazja by ją wypróbować – na arenę wjeżdża helghański pojazd opancerzony. Pierwszy tryb strzelniczy posyła w jego stronę trzy niewielkie, wirujące rakiety, ale to za mało, by pozbyć się zagrożenia. W drugim trybie przełączyłem się na specjalny wizjer i zalokowałem cel – pociski poleciały do góry, by po chwil z impetem dosięgnąć celu i spektakularnie go rozwalić. Oczywiście WASP nie odbiega wyglądem od pięknego i – sami przyznacie – stosunkowo realistycznego arsenału w świecie Killzone. W dalszym ciągu przeładowywanie broni to czysta przyjemność.

W końcu czyszczę teren i dopadam do fabryki, gdzie jest już na maksa killzone'owo: korytarze, pomieszczenia, schody, kolejne korytarze. Walka na mniejszym dystansie jest brutalna i satysfakcjonująca. Kończę czystkę i... Developer włącza mi kolejny fragment poziomu. Tym razem sierżant Sevchenko znajduje się na statku, a podczas parcia do przodu panuje dziwna cisza... Aż do momentu, w którym znienacka wyskakuje nowy rodzaj nieprzyjaciela: jetpackowcy...

☐ Helghaści we flyersach to absolutnie kapitalny widok. Jestem ciekaw, czy autorzy wymyślą też inne mundury dla żołnierzy walczących w dżunglii – pamiętacie różnice między szturmowcami z Gwiazdy Śmierci, a tymi na Endor?

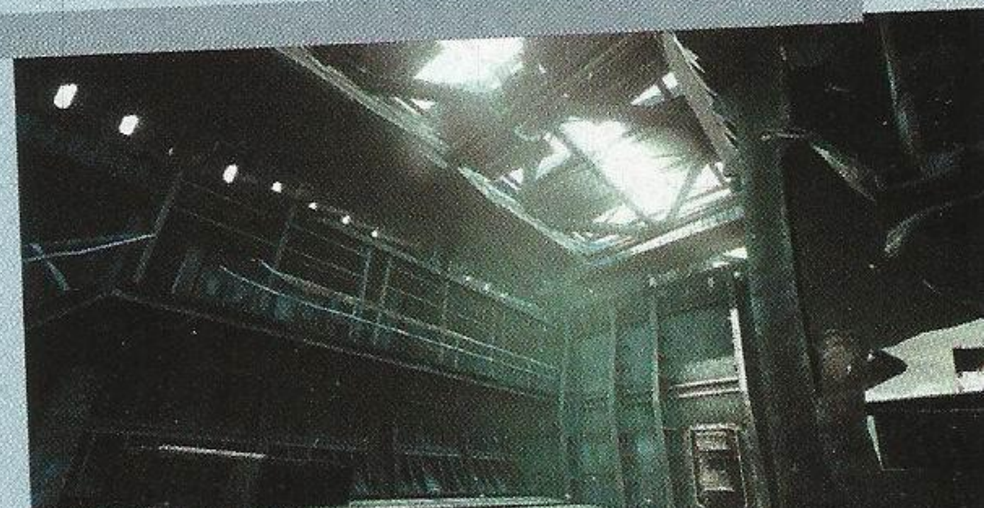


VISARI NIE ŻYJE. NIECH ŻYJE ADMIRAŁ!

Co ze scenariuszem, miejscami krytykowanym w Killzone 2? To prawda, seria ma świetnie wykreowane uniwersum, niezwykle charakterystycznych, czerwonookich przeciwników, ale przydałoby się nieco więcej epickości, czy podszlifowania dialogów. Autorzy nie mieli zamiaru zdradzić więcej, ale zapewniają, że – naturalnie – będzie lepiej. Na moje pytanie o to, czy nie lepiej – wzorem choćby Crytek, które do opracowania scenariusza w Crysis 2 zatrudniło uznanego pisarza SF Richarda Morgana, Herman Hulst rzecze tak: *Dużo uwagi poświęcamy fabule, rozwojowi bohaterów i dialogom. Nad historią czuwa jeden z ważniejszych członków studia, gdyż wolimy zająć się tym sami, niż pozwolić odwalić robotę wynajętemu kolesiowi z Hollywood. Mamy nad fabułą pełną kontrolę i uczyniliśmy ją jednym z priorytetów, gdyż jest to dziś bardzo istotny element w grach. Kiedyś gra mogła mieć słaby scenariusz, ale jeśli rozgrywka była świetna, gra wciąż osiągała sukces. W dzisiejszych czasach, po tytułach takich, jak Uncharted 2, każdy aspekt gry musi być na najwyższym poziomie. W przeciwnym razie rozgrywka przestaje być przekonująca. Dlatego fabuła i postacie bohaterów w Killzone 3 będą jeszcze lepsze.*

Steven Ter Heide również zwraca na to uwagę: *Fabuła jest elementem, który chcemy znacząco ulepszyć. Oczywiście nie tylko dialogi, ale myślę, że i one mogą być dużo lepsze. To kwestia, w której wszystko zależy od scenarzysty i lektorów. Jeśli masz świetnych aktorów, to wniosą oni naprawdę dużo do twojej gry, dlatego też współpracujemy z aktorami z Hollywood, by mieć pewność dobrego efektu końcowego. Ale jeśli dasz im gówniany tekst, to i tak nic z tego nie będzie.*

Zdaje się też, że nasi bohaterowie nie będą tyle przeklinać, co w Killzone 2. Akurat mi bluzgi w grze dozwolonej od 18 lat nie przeszkadzały.



TRZECI WYMIAR GRANIA
EWOLUCJA CZY ZBĘDNY BAJER?

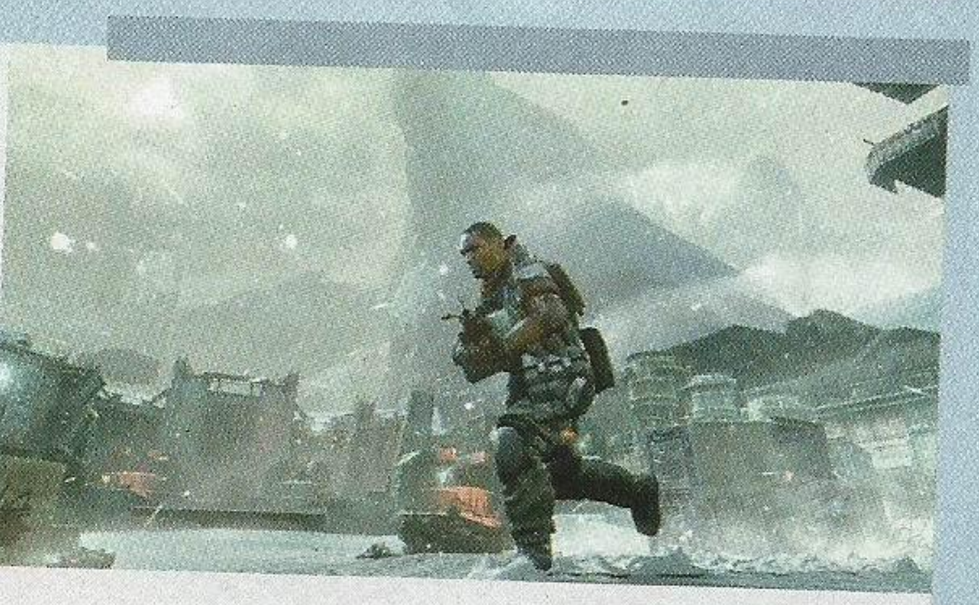
Dziennikarzom na pokazie nie dane było zagrać w 3D, ale pozwolono popatrzeć. Usiadłem przy osobnym stanowisku i założyłem okulary polaryzacyjne wyposażone w specjalny przycisk, którym można włączyć i wyłączyć efekt głębi. Oczywiście obraz na ekranie składał się z dwóch klatek, był lekko „rozjechany" – tak samo, jak na Avatarze w kinie, gdy zdejmie się okulary. Tylko przez okulary wyglądał prawidłowo, a dzięki przyciskowi można było dać oczom chwilę odpocząć i wrócić do standardowego wyglądu gry.

Zapewne technologia 3D spowoduje niewielki uszczerbek jakości obrazu, ale nie zdołasz tego zauważyć przy tak intensywnej akcji na ekranie. Dzieje się naprawdę sporo, również z powodu 3D. Naszym pierwszym zadaniem było ustalenie płynności animacji na 30 klatkach, czyli tak samo, jak przy graniu na standardowym telewizorze. Od tego zaczęliśmy. **– powiedział mi Herman Hulst i faktycznie, płynność była poprawna, choć jeszcze długa droga do ostatecznej optymalizacji kodu gry. Natomiast sam efekt...**

Łał. Już sama spluwa Seva jest specjalnie rozmyta przy krawędzi ekranu i wchodzi w jego głąb; celownik wydaje się być bliżej, gdy przesuniemy go na obiekt stojący kilka metrów przed nosem bohatera, i dalej, jeśli skierujemy go na odległe budynki. Developer pokazywał kolejne bonusy, jakie zyskamy bawiąc się w trójwymiarze – na przykład schował się za zasłoną, by po chwili wyjrzeć; coś niesamowitego – głębia widoku jest porażająca, wdać kilka planów i o wiele łatwiej zlokalizować ruszające się, niewielkie cele. Jednak najbardziej uderzyły mnie dwie rzeczy. Efekty przelatujących obok głowy naszego bohatera kul i smugi za nimi, to coś, co warto zobaczyć na własne oczy – odruchowo zacząłem ruszać głową w poszukiwaniu schronienia. Drugą sprawą, która przekonała mnie, że 3D w fpsach może w swoim czasie okazać się rewolucją, był efekt padającego i wirującego na wietrze śniegu – czułem się jak w środku śnieżycy, co znacznie bardziej spotęgowało identyfikację z bohaterem przy widoku fpp. Płatki śniegu są obiektami 3D...

Miałem też okazję wymienić kilka zdań z jednym z programistów odpowiedzialnych za implementację technologii 3D do gry. Facet był bardzo ciekawy reakcji grających, można było wyczuć, że to pierwsza prezentacja dla szerszej publiczności – oprócz członków studia i przedstawicieli wydawcy, czyli Sony. Zapytałem o oczywistą oczywistość – jak silnik gry radzi sobie z renderowaniem już nie jednego, a dwóch obrazów jednocześnie w 30 klatkach na sekundę. Kompromis, który pozwala na granie w 30 fpsach zostaje osiągnięty kosztem trochę niższej jakości wizualnej gry. Obraz renderowany jest w niższej rozdzielczości – zamiast 1280 x 728 (czyli 720p) zapewne dostaniemy coś na kształt rozdzielczości 600p, jak w Modern Warfare, czyli 1024 x 600. Być może by odciążyć procesor wyłączono również antyaliasing – widać to było na krawędziach obiektów, gdzie pojawiało się ząbkowanie. Niemniej gdybym nie widział gry w wyższej rozdziałce na klasycznym telewizorze tuż obok, nie miałbym się do czego przyczepić.

Oczywiście sama technologia musi stanieć, pierwsze telewizory są bardzo drogie, a i nie wszystkie osoby komfortowo czują się oglądając trójwymiarowe filmy, ale moim zdaniem nie ma już odwrotu – hollywoodzkie studia zapoczątkowały ten trend, teraz wszystkie duże filmy w kinie będą w 3D – a za nimi pójdą też gry.



Żołnierze na jetpackach kojarzą się z groźnymi i nieprzyjemnymi owadami, ale na skojarzeniach się nie kończy – to zwinne i zadziwiająco celne bestie. Niczym upierdliwe osy, których nie można odgonić. Podczas walki z trzema przeciwnikami zostałem zmuszony do chowania się za osłonami i wystawiania łba tylko po to, by posłać celną serię. Po kilku trafieniach pierwszy z nich efektownie wystrzelił w górę (najwyraźniej uszkodziłem jetpack), by za chwilę runąć w dół i zaliczyć glebę, naturalnie w towarzystwie niewielkiej eksplozji, tuż przy nosie Seva. W trzech stanowili nie lada wyzwanie, ale gdy zostało ich dwóch, poszło już o wiele łatwiej. Jeden zaliczył granat i pełny magazynek pestek, co skutecznie wyłączyło go z gry. Ostatni próbował się schować za osłoną, ale długo nie pożył.

Herman Hulst: ***Wielkie obszary pozwoliły nam wprowadzić nowe rozwiązania, jak na przykład żołnierzy na jetpackach, co nie byłoby prawdopodobnie możliwe na mapach z Killzone 2.***

Przez chwilę wydawało się, że to tyle jeśli chodzi o jetpacki, ale nic bardziej mylnego – Sev za chwilę wchodzi w posiadanie jednego z nich i mogłem na własnej skórze przekonać się, jak działa, gdy żołnierz ISA przeskakiwał po spękanej krze w stronę kolejnej helghańskiej instalacji. Zabawa z jetpackiem przypomina raczej rozszerzenie i wzmocnienie skoku z dodanym szybowaniem i dopalaczem, niż pełne latanie po planszy, ale uczucie było naprawdę przyjemnie i niezwykłe. Zwłaszcza, że ustrojstwo ma zamontowany z prawej strony karabin maszynowy;

☐ **Czy tym razem krucjata ISA zakończy się powodzeniem, a „Szewa" i Rico wreszcie pójdą na zasłużoną, wypasioną (bo wojskową) emeryturę? Przekonamy się za niecały rok**

☐ Autorzy zdają sobie sprawę, że to Helghaści są magnesem przyciągającym graczy do tej pozycji. W Killzone 3 dowiemy się o nich więcej, lepiej poznamy także „kulturę Helghan". Cokolwiek to oznacza

mocniejszy niż standardowa pukawka naszego bohatera. No ale to nie pierwszy raz, gdy jetpacki pojawiają się w świecie Killzone – były przecież wcześniej całkiem udane próby włączenia ich do rozgrywki w Killzone: Liberation na PSP.

Steven ter Heide: ***Kiedy tworzysz jetpack, musisz sprawdzić jak zmienia mechanikę rozgrywki. Nagle okazuje się, że możesz dotrzeć do miejsc na planszy, do których nie powinieneś mieć dostępu. Musimy znaleźć różne rozwiązania, by uniemożliwić graczowi wyskoczenie poza mapę. Tego typu sprawy naprawdę wymagają czasu.***

System walki wręcz (o ile walenie kolbą przeciwnika w głowę można nazwać systemem) przeszedł modyfikację i jest teraz kontekstowy. Autorzy nazywają go Brutal Melee; faktycznie jest coś niezwykle brutalnego we wbiciu noża w czerwone ślepię i odkopnięciu zdychającego w męczarniach truchła. Jednak uprzedzono nas, że Brutal Melee jest dopiero implementowane do kodu i jeszcze nie działa jak należy.

Developerzy zaprezentowali za to film pokazujący kilkanaście akcji obijania Helghastów. Przy dźwiękach utworu „Shiny Shiny Shiny Boots Of Leather" zespołu Velvet Underground (z idealnie pasującym tekstem „kiss the boot of shiny, shiny leather, shiny leather in the dark") widziałem cuda: liczne kopniaki z półobrotu, łamania i przerzuty niczym z MMA, dorzynanie nożem, przerzucanie higów przez barierkę i tym podobne spektakularne sekwencje. Widać, że sprawa jest dość ambitna, ale na razie musimy zdać się na obietnice – w kodzie, który był grywalny, dostępne było dwie, może trzy animacje.

Oczywiście developerzy nie chcieli mówić o multiplayerze, poza tym, że będzie więcej trybów zabawy, a samo wejście do zabawy ma być bardziej przystępne. Killzone 2 faktycznie miało jeden z najciekawszych zespołowych systemów multi w fpsach, ze zmieniającymi się w locie zadaniami i spodziewam się, że również i przypadku Killzone 3 Guerrilla Games pokażą lwi pazur. Na koniec jeszcze jedna ważna sprawa – opóźnienia w sterowaniu, które niewątpliwie przeszkadzały części graczy, mają zostać zmniejszone. Steven ter Heide: ***Co najbardziej chcielibyśmy poprawić? Myślę, że opóźnienia w reakcji na sterowanie to coś, na co gracze najczęściej narzekali. Poprawiliśmy to nieco przy pomocy patcha w Killzone 2, ale wiemy, że to za mało i potrzeba dalej idących zmian. Dlatego sterowanie to jeden z naszych priorytetów.***

Potwierdzam – opóźnienia są znacznie mniejsze, choć mi osobiście pasował system w Killzone 2. I tak, to prawda, że wewnętrzne studia Sony współpracują ze sobą i dzielą się technologiami – Guerrilla kooperują zarówno z Sony Santa Monica, twórcami God of War 3, jak i ekipą Naughty Dog. Te trzy teamy z pewnością dysponują mózgowcami, którzy rozpracowali ponoć szalenie trudne w programowaniu PlayStation 3.

W trakcie mojej wizyty w Amsterdamie akurat miał miejsce strajk, mówiąc kolokwialnie, śmieciarzy. Objawiało się to tonami, dosłownie stosami napęczniałych od śmieci worków spiętrzonych koło każdego kosza, a także bezpośrednio pod drzwiami domów. Prowadzący prezentację Herman Hulst zażartował, że to specjalna akcja – by wprowadzić nas w klimat zdewastowanej planety Helghan. Ale nawet i bez tego Gerylasom udało się mnie przekonać do tego, że mają w zanadrzu kolejnego killera; grę, która wyciśnie jeszcze więcej z PlayStation 3, a przy tym rozwinie sprawdzone mechanizmy, doda więcej rozmachu i epickich scen. Premiera ma mieć miejsce w tym roku... fiskalnym, czyli przed kwietniem 2011. A przecież Sony nie zapowiedziało jeszcze, że Killzone 3 będzie obsługiwać Move, ale czy ktoś w to naprawdę wątpi? Ja – nie. //**Gulash**

NEOGO.PL
Do you want to know more? Zapraszamy 12 i 13 czerwca na naszą stronę www.neogo.pl na dwuczęściowy video wywiad z developerami!

PO XI ...I NIE BĘDZIESZ ODSPRZEDAWAŁ GIER SWOICH...

Tajemnicą poliszynela jest, że producentom, a zwłaszcza wydawcom, nie leży zjawisko rynku wtórnego gier. Od lat trwa ich walka podjazdowa z firmami oferującymi tytuły używane, od lat trwa również kuszenie graczy na wszelkie możliwe sposoby, by zbyt szybko nie pozbywali się swoich gier. A jest o co walczyć, bowiem zdaniem niektórych analityków, z winy tak zwanych „second handów" (czyli gier z drugiej ręki) wydawcom koło nosa przechodzi 25% potencjalnych zysków.

Wayne mówi NIE: zarówno FIFA 11 jak i wszystkie gry EA Sports będą zawierać Online Pass

Zupełnie nie mam nic przeciwko byciu kuszonym, bo to zawsze fajnie być gilganym i obdarowywanym, tudzież rozpieszczanym dodatkowymi majtami dla postaci z Mass Effect. Za to walka z kanałami wtórnej sprzedaży mniej mi się już uśmiecha, bo potrafi odwinąć się i kopnąć w tyłek Bogu ducha winnego gracza znad Wisły (no, powinno być: Warty, ale pozwoliłem sobie na uogólnienie, bo rzecz dotyczy nas wszystkich).

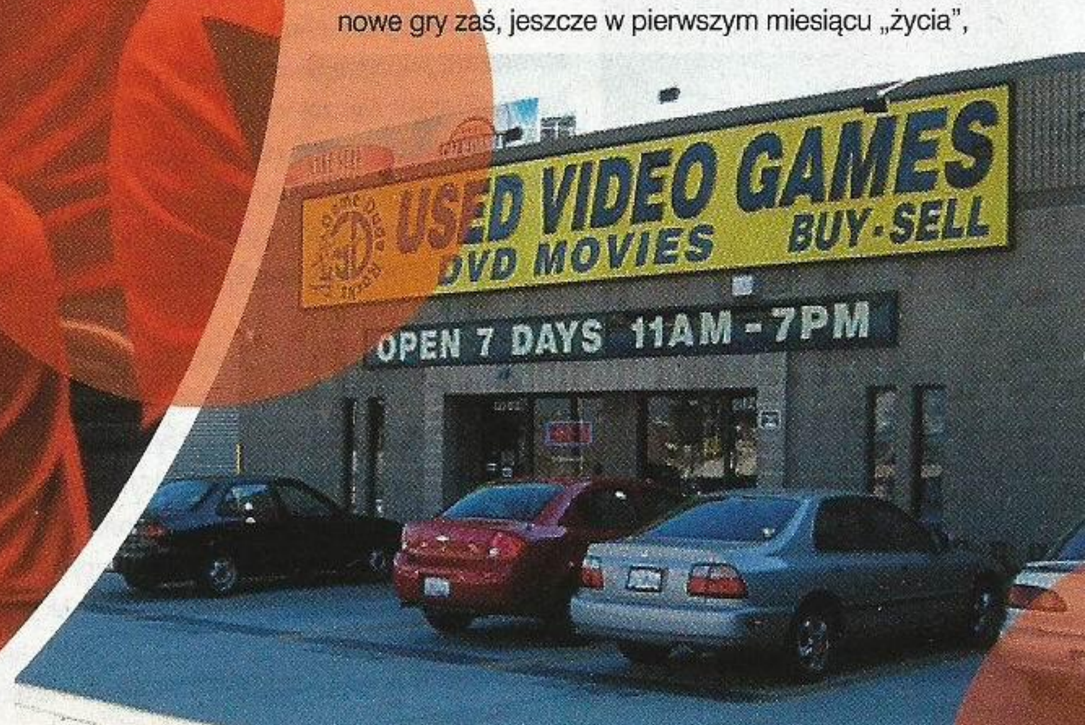
Wracając do chodzących koło nosa zysków – to trochę jak z tym marudzeniem na piractwo, bo są to takie zyski-których-nie-ma-ale-mogłyby-być. Wiadomo, niektóre osoby, które grę zassały z sieci, być może poszłyby do sklepu, gdyby rzeczonego tytułu nie odnalazły w katalogach z torrentami. Jakiś tam nikły procent na pewno, ale byłby to raczej właśnie liczba marginalna. Jednak ci, którzy kupują gry używane, gdyby nie mieli takiej możliwości, graliby co prawda w mniej nowych tytułów, ale za to zawsze pochodziłyby one ze sklepu. To jest już bardziej prawdopodobny scenariusz odzyskania nieistniejących zysków, prawda? Trzeba jeszcze tylko opracować jakiś sposób, by gracze się grami nie wymieniali, bo przez ten proceder producent „traci" babilony. Jak mawiał Dijkstra, „mieć dwa tysiące, a ich nie mieć, to cztery tysiące". Kompletnie bez sensu, ale o logikę w naszej branży też nie jest łatwo. Gry video są właśnie na rozstaju dróg, z których jedna prowadzi do królestwa produktów, a drugą oznaczono znakiem „do usług tędy".

Kiedy coś kupuję, to jest to moje i już. Kiedy ściągnę z półki sklepowej wielką bułę, wystoję swoje w kolejce i wręczę kasjerce moje babilony, rzeczona buła jest już definitywnie moja i mogę zrobić z nią co mi się żywnie podoba. Mogę ją dać chlorkowi spod sklepu (w ramach wymiany: towar żywnościowy za usługę dania mi spokoju) i nie przyleci piekarz czy inny młynarz wrzeszcząc, że co jest, kuchnia, co ja wyprawiam?! Że gdybym nie oddał osobie trzeciej tej buły, to osoba trzecia kupiłaby ją sobie! Że morduję rynek buł, okradam piekarza i świnia jestem, bo gdyby on sprzedał dwie buły, a nie tylko jedną, to w przyszłym tygodniu wypuściłby lepsze pieczywo, z rodzynkami i ze złączem do netu. Że teraz ceny buł pójdą w górę i żebym miał pretensje do siebie. Dlaczego z grami nie może być podobnie? No dobra, buły nie są najlepszym przykładem, bo przecież raz zeżarte spełniają swoje przeznaczenie. Jest produkt, nom-nom, nie ma produktu. Gra natomiast, po przeżuciu na wszystkie możliwe sposoby, bezczelnie zostaje.

No dobra, to kupuję samochód. Nic mi go (poza rdzą) nie zeżre, służy mi dzielnie przez kilka czy tam kilkanaście lat. Dorabiam się w końcu góry babilonów i stada dziatek, zatem przychodzi pora na zmianę samochodu, by odpowiednio – dokładnie odzwierciedlić moją nową stopę życiową oraz pomieścić bachorstwo wraz z całym pluszowym dobrem inwentarza. Luzik. Upłynniam wysłużone auto, a za zdobyte środki kupuję większe. Też używane, czemu nie. I co? Nic. Nikt mi nie utrudnia życia, nikt nie truje zadu jojczeniem na rynek wtórny. Żaden zazdrosny o nieistniejące zyski producent nie zbliża się nawet na centymetr do mnie, czy do moich kontrahentów, żaden z nich nie wpycha rąk w nasze kieszenie (zresztą i tak fiskus już tam siedzi). Dlaczego z grami nie może być podobnie? Obawiam się, że samochody jednak też nie są najlepszą analogią. Stosunkowo, marża producenta na pojedynczej sztuce wozu jest o wiele większa niż procent, który wydawcy wpada za każdą opchniętą w sklepie grę – to raz. Eksploatowany samochód zużywa kolejne części, na których producent ma szansę zarobić dodatkowe grosze. Wydawcy gier za to muszą myśleć o utrzymywaniu łącz i serwerów – a kwestię dróg producenci samochodów mają przecież gdzieś. W obu przypadkach buli konsument, tyle że kasa trafia w inne ręce. To będzie dwa. Wreszcie trzy: samochodów nie zmienia się z częstotliwością kapeluszy (czy to z rękawiczkami było?). Zmieniają właściciela raz na parę lat, nowe gry zaś, jeszcze w pierwszym miesiącu „życia",

PORTFELOWA DEMOKRACJA

Wszystkie przemiany rynkowe dokonują się, jakże by inaczej, za przyzwoleniem nas wszystkich. To my, głosując portfelami, weryfikujemy pomysły twórców i dystrybutorów gier. Kolejne DLC pojawiają się dlatego, że poprzednie sprzedały się nieźle. Z Mass Effect 2 wycięto postać Zaeeda, bo wycięty z Dragon Age golem spełnił swoje zadanie. Zobaczymy, jak rynek przyjmie ruch EA i ich „Online Pass". Demokracja jest fatalnym systemem, ale przecież nie wymyślono jeszcze lepszego – dlatego stańmy z portfelami przy urnach i niech nasze babilony będą cząstką historii gier. Błagam tylko, bez żadnych akcji społecznościowych i bojkotów – żyjemy bowiem na rynku, którego dla gigantów równie dobrze mogłoby nie być. Wymachując szabelką można oko komuś wydłubać, a nawet się spocić i przeziębić.



Ezio Audytor: DLC z Assassina to przykład poziomów wyciętych z gry podczas produkcji tylko po to, by zaoferować DLC szybko po premierze

potrafią zmienić właściciela nawet dziesięciokrotnie (rekordy takie bije się na zachodzie, w sieciach typu Gamestop). Inna sprawa, że to raczej wina twórców gier, że tak szybko trafiają one w nowe ręce. Skoro gra jest krótka, nędzna albo jedno i drugie, to co się będziemy szczypać? To jednak tylko kolejny dowód na to, że nie ma co przyrównywać gier z samochodami. Właściwie nie powinno się porównywać z jakimikolwiek innymi produktami, są tak wyjątkowe. Nawet soft użytkowy wymyka się nam tutaj przez palce – bo czy ktoś widział ogłoszenia w stylu „używanego Worda sprzedam, stan BDB"?

Gry stają się powoli usługami i to dlatego ciężko je do czegokolwiek porównać. Nie sposób dziś sobie wyobrazić grę bez multiplayera lub jakiegokolwiek innego wsparcia sieciowego (niech to będzie nawet jakaś biedna tabelka wyników), bez takich i owakich DLC, czy regularnie wypuszczanych łatek. Skończyły się już czasy, kiedy gry były zamkniętym produktem, do którego – ewentualnie – wypuszczało się sequel lub mission pack. Gry przenoszą się do sieci i zanim całkowicie się w nich znajdą, zostawiając w tyle będące przeżytkami nośniki danych, problem wtórnego rynku będzie coraz mocniej uwierał producentów. Będzie uwierał, bo koszta produkcji gier rosną, bo rosną koszta utrzymywania sprawnej sieci serwerów dla coraz bardziej wymagających tytułów i graczy. Bo skraca się okres ciszy pomiędzy wydawaniem gier. Bo zupa była za słona. Producenci muszą więc walczyć i wychodzi na to, że przenoszą gry do sieci, by walczyć z rynkiem wtórnym, który muszą zwalczyć, by uczynić z „produktów" o wiele bardziej opłacalne „usługi". Babilońskie kółeczko szczęśliwości?

Tak czy siak, na tym kółeczku zajedziemy pewnie w rejony, w których nowe gry staną się czymś w rodzaju kanału telewizyjnego. Konsole wpięte do sieci zassają podstawkę gry, czyli jej bebechy – odpowiedzialny za mechanikę kod, katalogi z grafiką i dźwiękiem, jakieś mapki na dzieńdobry i grywalną postać lub dwie. Cała reszta będzie zawartością dostępną za drobną opłatą i tylko od nas zależeć będzie, czy Edzio Audytor dostanie nowy zestaw broni, nową misję, czy dostęp do kolejnej dzielnicy Wenecji. Będziemy się po prostu logować na kanał Assassin's Creed, by dobrać sobie program na dziś – i pewnie marzeniem ściętej głowy jest, by taki „content" wykupywany był na stałe. Zaglądając w fusy po taniej kawie, wróżka Elwira widzi w przyszłości same „czasówki", czyli „content" dostępny na określony czas. Taka wypożyczalnia elementów gier video. Jak rany, mam nadzieję, że babsztyl ma raczej dalekosiężne wizje, bo takich rewolucji nie zniosę. Za stary już jestem.

Na razie jednak trwa walka z rynkiem wtórnym i dla naszego pokolenia graczy chyba nie ma większego znaczenia, czy jest ona powodem, czy też ubocznym skutkiem ewolucji branży w dobie internetu. Niestety, nie ma też znaczenia to, że działania producentów są obliczone raczej na rynek zachodni, gdzie prężnie funkcjonują sieci sklepów z grami. To głównie one są odpowiedzialne za wysokie statystyki obrotu używanymi grami i to właśnie fakt, że sieci zbijają fortunę na tym obrocie, tak bardzo dokucza producentom. Jednocześnie nie są jeszcze gotowi, by zupełnie zrezygnować z tego kanału sprzedaży oraz mają świadomość, że gracze sprzedają gry głównie po to, by do uzyskanej kwoty dorzucić trochę babilonów i zaopatrzyć się w nowy tytuł. Skomplikowana sytuacja, powstało więc pytanie – jak zarobić na rynku wtórnym? I to tak, by nie wnerwić za bardzo sieci sklepów? A może starać się raczej ograniczać ten rynek?

Opóźnienie momentu, w którym gra trafi ponownie do obiegu, jest dobrą strategią. Dlatego przez jakiś czas po premierze pojawiają się różne dodatki do gier, mające na celu przytrzymanie gracza na dłużej. Dlatego tak duży nacisk jest kładziony na rozgrywkę multi, najlepiej z jakimś uzależniającym systemem awansowania. Szkoda, że nikt nie wpada na pomysł, aby po prostu robić gry jedwabiście dobre i długie – choć może i wpadają, tylko miękną przy podliczaniu kosztów produkcji takiego wypasionego dzieła. To dzięki tej taktyce mamy „dodatkowe" postacie w grach takich, jak Dragon Age. Ci, którzy kupią grę w sklepie, mają w środku kod na golema. Ci, którzy zechcą zaczekać i przyoszczędzić – muszą obejść się smakiem i zrezygnować albo z postaci, albo... z oszczędzania. I wpłacić te kilkadziesiąt złotych na konto producenta.

Ten sam chwyt BioWare zastosowało przy swoim Mass Effect 2 – zresztą to ME2 zainspirowała Elwirę do wizji gier jako kanałów tematycznych. Kto ogarnął temat Sieci Cerbera, ten wie.

Tak więc gracz, którego nie stać na kupowanie gier w dniu premiery (czytaj – gracz głównie polski, bo ci na zachodzie to sobie przez 2nd hand po prostu oszczędzają), pozbawiony zostaje kilku fajnych pierdół, uzupełniających świat gry, ale nie będących dlań kluczowymi. Gorzej, jeżeli producent wytoczy działa takie, jak właśnie to uczyniło EA, wprowadzając dla swoich gier sportowych „Online Pass" – czyli płatną przepustkę do gry wieloosobowej. Sportówki bez sieciowego multi są grami tak dalece okaleczonymi, że ich drugi obieg pewnie niemal zupełnie zaniknie. Komu będzie się kalkulować dorzucenie jeszcze kilku dych do używanego tytułu, zwłaszcza jeżeli opakowana w folię gra zawierać będzie jeszcze jakieś dodatkowe, darmowe popierdółki? Sklepowa nówka wyda się bardziej kusząca. Zupełnie jak samochód prosto z salonu w porównaniu do używanego wozu, z którego handlarz z komisu kazał wykręcić fotele. Bo „podstawowe funkcje samochodu są zachowane, a jeżeli życzy pan sobie podwyższyć komfort jazdy, może pan je dokupić za jedyne 800 MSP." Czy jakoś tak.

Myślę, że takie zagrywki dla polskich graczy oznaczać będą po prostu mniejszą liczbę zakupionych tytułów. Gry są dla nas zbyt drogie, byśmy długo mogli zdzierżyć sytuację, w której stoją w rozkroku pomiędzy ścieżkami do Produktowa a Usłużek Dolnych. Pomysł EA i BioWare na blokowanie mniej lub bardziej istotnej zawartości gry to nic innego, jak pierwszy krok do zupełnego ich usieciowienia, co czeka naszą branżę prędzej czy później. Pozbawione całego tego balastu w postaci tradycyjnej dystrybucji, gry powinny stać się – przynajmniej choć trochę – tańsze. W rozwiązaniu „hybrydowym", które właśnie zadomawia się nam na rynku, niestety tak nie jest. Co więcej, gry w pewnym sensie dla nas po prostu drożeją – nie będzie się opłacać kupować tych z drugiej ręki, nie będzie się opłacać ich sprzedawać. Na naszych półkach w powolnym, ale pewnie stałym tempie zbierać się będą tytuły, których nie puścimy już w drugi obieg. My zaś będziemy ściskać poślady, by nie popadały żadne serwery i za każdym razem, kiedy włączymy konsolę, ta uznawała nasze prawo do tej czy innej zawartości gry. Rany, co za bigos. Tak czy siak, pora na męską decyzję – albo dajemy na całego do sieci i tniemy ceny, albo nie robimy sobie jaj i wracamy do systemu sprzed dekady. No co, pomarzyć nie wolno?

//sasori

Mistrzowie z BioWare: Dragon Age: Origins i Mass Effect 2 to przykład mistrzowskiego planowania. Gracze muszą zakupić świeżą kopię gry, by dostać jej całą zawartość – posiadacze „używek" te same dodatki mogą, choć nie muszą dokupić.

Trwa walka z rynkiem wtórnym i dla naszego pokolenia graczy chyba nie ma większego znaczenia, czy jest ona powodem, czy też ubocznym skutkiem ewolucji branży w dobie internetu

US i A: Każda wielka sieć sklepów w USA sprzedaje używane gry robiąc wydawców i developerów w bambuko. Nie dziwne zatem, że ci starają się z tym walczyć.

INFO
DEVELOPER: EIDOS
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: 2011
KONSOLA: PS3, X360

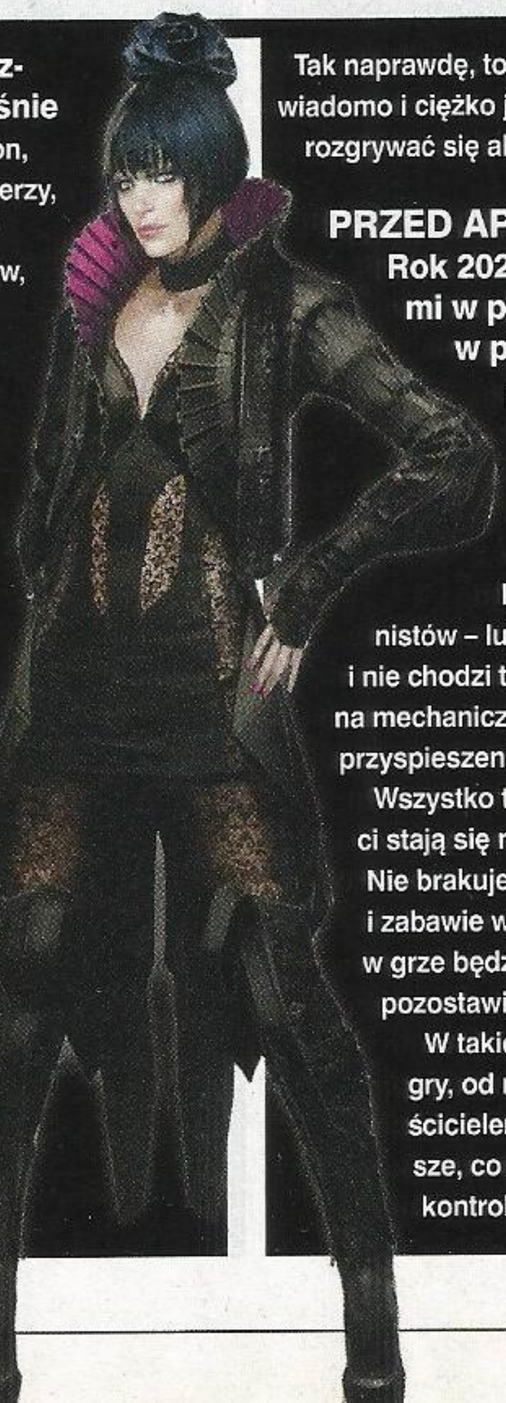
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™

RENESANS, SŁOWO KLUCZ, BEZ KTÓREGO NIE SPOSÓB PISAĆ O TRZECIEJ CZĘŚCI DEUS EX. HUMAN REVOLUTION JEST PRÓBĄ ODRODZENIA SŁYNNEJ NIEGDYŚ SERII, DZIŚ NIEZNANEJ MASOWEMU ODBIORCY. TWÓRCÓW MOŻNA OKREŚLIĆ REPREZENTANTAMI RENESANSU GIER AMBITNYCH, PO KTÓRE SIĘGA SIĘ JAK PO KSIĄŻKĘ, A SIADA DO NICH, BY UCIEC PRZED SZARĄ RZECZYWISTOŚCIĄ. DEUS EX TO KOLEJNA PROPOZYCJA DLA LUDZI, KTÓRZY ZAKOCHALI SIĘ W BIOSHOCK, FALLOUT, MASS EFFECT I HEAVY RAIN

☐ Jensen mierzy do Toma. Tej sceny nie widziałem w trakcie prezentacji. Z dema usunięto HUD – autorzy chętnie i długo opowiadali o swojej grze, ale nie chcieli pokazywać wszystkiego od razu

Konsole przez lata kojarzyły się z prostą, lekką rozrywką, niektórzy mówili o tym „czysty fun" i właśnie o zabawę chodziło. Reżyser Deus Ex: Human Revolution, Jean-Francois Dugas, posługujący się pseudonimem JF, wierzy, że rosnąca na początku XXI wieku popularność konsol i tego typu gier w pewnym sensie zaślepiła wydawców i po części również developerów, stąd przez ostatnie lata widzieliśmy dominację FPSów, klonów Gears of War, prostych strzelanek i slasherów – gier, w których rzadko kiedy liczyła się dobra fabuła. Nieliczni próbowali tworzyć „gry dla dojrzałego odbiorcy", jakie w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych odnosiły sukcesy, i to do nich dziś wzdychają starsi gracze mówiąc, że kiedyś gry były lepsze.

To normalne, że rynek się nasyca, a wydawcy szukając nowych odbiorców kierują swoją uwagę w kierunku różnych nisz. Tak było z BioShockiem, Mass Effect czy ostatnio z Heavy Rain, a wcześniej choćby z Half-Life 2. Takim tytułem ma być Deus Ex: Human Revolution, jednak gdy rozpoczynano nad nim prace, jego twórcy nie mogli wiedzieć, że na przełomie 2010 i 2011 roku gracze z otwartymi ramionami przyjmą ich produkt. *Na początku nie myśleliśmy o tym, po prostu spisaliśmy pomysły i dopiero wtedy powiedzieliśmy „o cholera!".* – wspomina producent David Anfossi – *Niełatwo będzie wypromować tę grę, może wydawać się zbyt skomplikowana. I nagle pojawiły się BioShock oraz Mass Effect. Siłą obu tych gier jest fabuła, identycznie jak u nas. Mamy wielki spisek, intrygujący design i ciekawe postacie, tym możemy przyciągnąć odbiorców. Niekoniecznie opowiadaniem o tym, jak rozbudowana i skomplikowana jest to gra. W ten sposób chcemy sprawić, by zabawa była seksowna i pociągająca.*



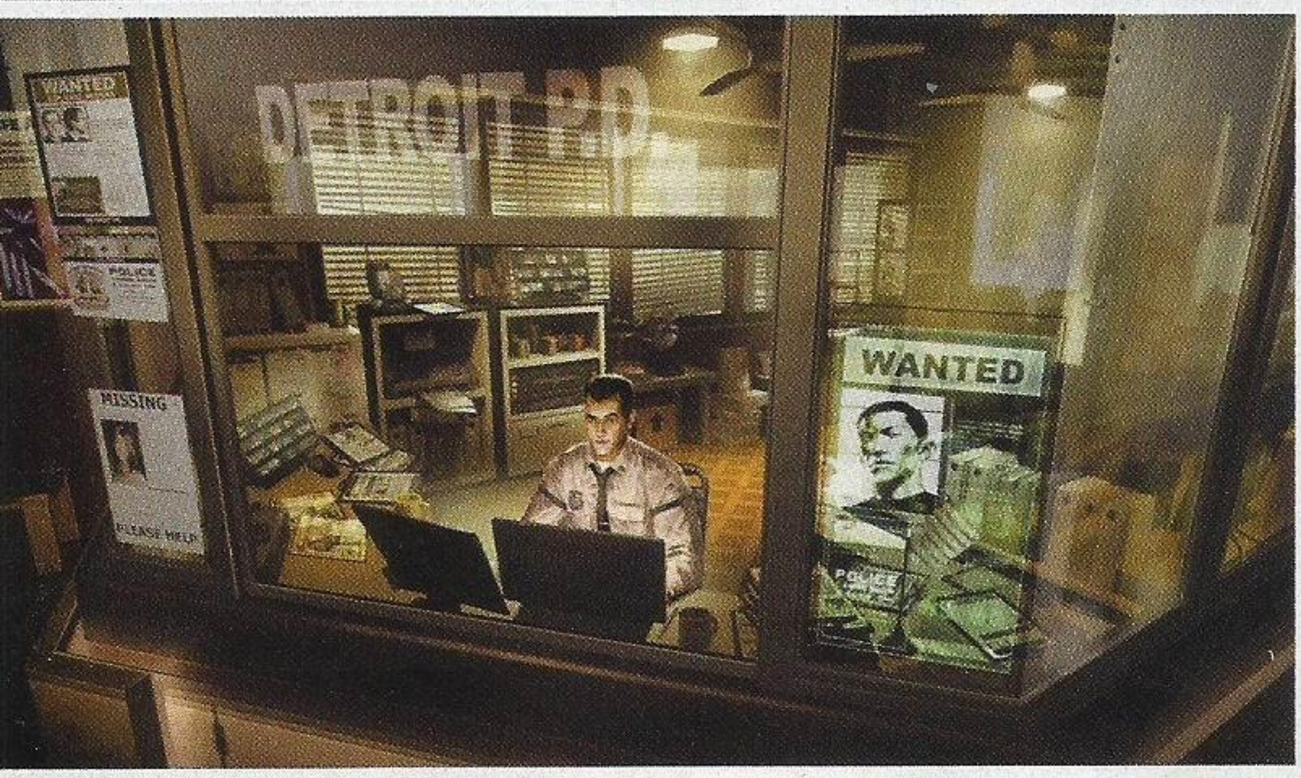
Tak naprawdę, to nie fabuła sprawia, że Deus Ex jest pociągający, bo o niej niewiele wiadomo i ciężko ją ocenić przed premierą. Intrygujący jest świat, w którym będzie rozgrywać się akcja gry.

PRZED APOKALIPSĄ

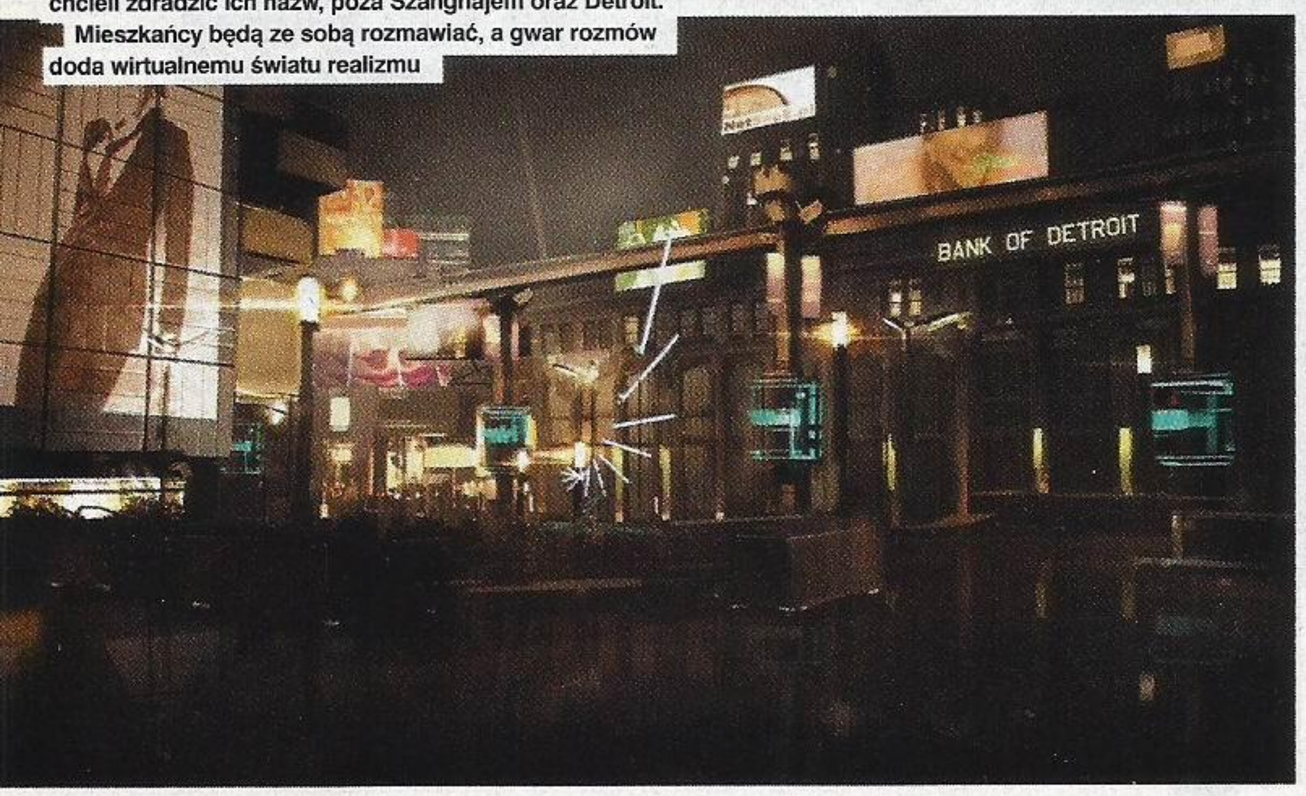
Rok 2027, dwadzieścia pięć lat przed wydarzeniami ukazanymi w pierwszej części Deus Ex i zaledwie siedemnaście lat w przyszłość licząc od teraz. To czas wielkich innowacji, ludzkość poradziła sobie z wieloma problemami nękającymi ją od lat. Leczymy choroby, rozwijamy technologię pozwalającą uzyskiwać zieloną energię, radzimy sobie z globalnym ociepleniem. Brzmi sielankowo, ale nie bez powodu hasło reklamowe gry brzmi „To nie koniec świata, ale możesz go stąd zobaczyć". W krótkim czasie technologia poszła do przodu tak bardzo, że spełniają się sny transhumanistów – ludzie bawią się w bogów. Rozwijają swoje ciała poprzez technologię i nie chodzi tylko o zwiększenie siły fizycznej poprzez wymianę rąk czy nóg na mechaniczne, ale również o poprawę działania mózgu, zwiększenie inteligencji, przyspieszenie refleksu, błyskawiczne rozwiązywanie problemów.

Wszystko to dostępne od ręki, wystarczy mieć pieniądze, co oznacza, że bogaci stają się niemal nadludźmi, a biedni są coraz mocniej spychani na margines. Nie brakuje też ludzi protestujących przeciwko ingerowaniu w naturę człowieka i zabawie w boga. Napięcie pomiędzy tymi grupami gwałtownie rośnie, czy w grze będziemy świadkami zamieszek? Autorka scenariusza Mary De Marle pozostawia to pytanie bez odpowiedzi, choć uśmiecha się niczym Gioconda.

W takich okolicznościach przyrody poznajemy Adama Jensena, bohatera gry, od niemal roku pracującego jako ochroniarz w Sarif Industries. Właścicielem korporacji jest David Sarif, który wierzy, że wszczepy to najlepsze, co może spotkać człowieka, a ludzie zostali stworzeni do tego, by kontrolować swoją ewolucję. Zadaniem Jensena jest obrona naukowców,



☐ Bohater odwiedzi kilka miast, ale autorzy nie chcieli zdradzić ich nazw, poza Szanghajem oraz Detroit. Mieszkańcy będą ze sobą rozmawiać, a gwar rozmów doda wirtualnemu światu realizmu



☐ Każdą broń da się modyfikować, a przedmioty łączyć ze sobą. Pojemność „kieszeni" będzie ograniczona, nie da się wziąć ze sobą kilkunastu gnatów. Menu zarządzania przedmiotami ma przypominać to z Resident Evil 4

którzy w dniu, gdy rozpoczyna się pierwsza poważna debata pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami przerabiania ludzi na maszyny, mają zaprezentować światu kolejne przełomowe odkrycie. Nie jest niespodzianką, że właśnie w tym dniu do budynku korporacji wdzierają się uzbrojeni, zcyborgizowani osobnicy i zabijają większość naukowców. Adam nie ma w starciu z nimi żadnych szans, bo w tym czasie jest jeszcze w pełni człowiekiem.

ROZMOWA TO PODSTAWA

Jensen niemal zginął w tym ataku. Przeżył tylko dlatego, że ktoś go znalazł żywego i poddał zabiegowi wszczepienia mechanicznych części. *Ten wybór został Adamowi zabrany, nie może się z tym pogodzić, dlatego rusza za ludźmi, którzy zaatakowali korporację, by dowiedzieć się, czemu to zrobili* – wyjaśnia De Marle.

Szybko odkrywa międzynarodowy spisek, a im bardziej się w niego zagłębia, tym lepiej rozumie motywy ludzi za nim stojących i zauważa, że sam jest w niego mocno wplątany. Adam, a wraz z nim gracz, odkrywając kolejne tajemnice i reagując na to, czego się dowiedzieli, zauważą, że postacie pozostające w cieniu i pociągające za sznurki zmienią swoje nastawienie, dostosują się do nowych warunków i sensownie zareagują. Zakończenie będzie zależeć bezpośrednio od decyzji podjętych przez gracza w trakcie zabawy. Deus Ex: Human Revolution jest bowiem grą akcji, ale przede wszystkim RPG. Na finał historii wpłyną decyzje o tym, komu wierzyć, kogo zabić, a kogo uratować.

Wierzymy, że nic nie jest czarne albo białe, tylko dobre, albo tylko złe – podkreśla De Marle. Czy Adam jest dobry? W tej chwili wiadomo tylko, że przeniósł się do Sarif Industries po dwunastu latach pracy w innym miejscu i to jest bardzo istotna informacja. Na pewno ma kilka grzeszków na sumieniu – poprosiłem autorkę scenariusza, żeby podpowiedziała,

HAKERZY

Podczas prezentacji grający przejął kontrolę nad kamerami, ale nikt nie wyjaśnił, na czym polegała minigra przypominająca tę znaną z pierwszej części BioShocka. Próbowałem drążyć temat rozmawiając z JF. ***Bez zagłębiania się w szczegóły, chodzi o to, że ty próbujesz przejąć kolejne punkty dostępu, aż będziesz mógł przez nie puścić sygnał do celu, a w tym samym czasie system się broni robiąc to samo w Twoim kierunku, tylko inną ścieżką. Próbuje namierzyć skąd wyszedł sygnał i zablokować Cię, a następnie włączyć alarm.*** **Brzmi to sensownie, chociaż wyglądało na skomplikowane i w kilka sekund trudno było się zorientować, co się dzieje na ekranie. Ważna uwaga: w trakcie hakowania Adam jest podatny na ataki.**

ROK 2027, DWADZIEŚCIA PIĘĆ LAT PRZED WYDARZENIAMI UKAZANYMI W PIERWSZEJ CZĘŚCI DEUS EX I SIEDEMNAŚCIE LAT W PRZYSZŁOŚĆ LICZĄC OD TERAZ

dlaczego widzimy go samotnie siedzącego w mieszkaniu, sączącego whisky i palącego papierosa. Co z jego rodziną i bliskimi? *Poznasz jakichś jego bliskich, w trakcie gry spotkasz wielu ludzi, którzy go znają, rozmawiając z nimi dowiesz się więcej na temat jego przeszłości i być może wtedy zrozumiesz, dlaczego jest nie w humorze.* Warunek jest jeden: trzeba chcieć rozmawiać z ludźmi, chcieć zagłębić się w niezwykły świat Deus Ex. Każdą napotkaną postać można zagadać, jak to w erpegach. A nuż powie coś ciekawego? Nie jest to obowiązkowe, gracze mogą przejść Human Revolution kompletnie ignorując fabułę. Tylko... Dlaczego mieliby to robić?

Z WIZYTĄ W SZANGHAJU

Sześć godzin od rozpoczęcia gry, latający pojazd przypominający mechanicznego ptaka z Ghost in the Shell: Innocence zbliża się do Szanghaju. Na pokładzie znajduje się Adam i niejaka Faridah Malik. Bohater będzie utrzymywał z dziewczyną kontakt radiowy przez resztę dema trwającego raptem dwadzieścia pięć minut. Nie wiadomo, kim jest Malik i dla kogo pracuje, ani dlaczego Jensen przyłączył się akurat do nich. Teraz to nieistotne, w Szanghaju Adam szuka hakera, który osłabił systemy bezpieczeństwa korporacji Sarifa tamtego feralnego dnia. Włamywacza poszukuje wiele organizacji, więc niełatwo będzie go znaleźć. Bohater udaje się do klubu Hive, by zaczerpnąć informacji u niejakiego Toma, który znany jest z tego, że wie to i owo.

Przed drzwiami do klubu Jensena zatrzymuje czarnoskóry ochroniarz. Nie wpuszcza nikogo bez karty członkowskiej, którą naturalnie może wyrobić od ręki

☐ Eidos wspólnie ze Square Enix przygotowują coś dużego na E3. Podpowiedź – bez wypasionej plazmy i głośników efekt nie będzie piorunujący. Zarezerwujcie kilka minut i przygotujcie popcorn, będzie grubo

NPC nierzadko będą mieli dla Jensena zadanie do wykonania. Nie chodzi o ściąganie kota z drzewa, misje poboczne mają wiązać się z fabułą gry i pomóc w odkryciu szczegółów przeszłości Adama

ODŁÓŻ BROŃ, POGADAJMY

Zawsze, gdy piszę o grze, że skierowana jest do dojrzałego odbiorcy, do ludzi niekoniecznie grających, a jest to FPS, zastanawiam się, czy nie brzmi to trochę, jak bełkot. Casual łyknie Heavy Rain, w którym nie musi opanowywać sterowania, ale strzelanina nie przekona go nawet najlepszą historią. Tyle, że Human Revolution wcale nie jest strzelaniną. Może być, jeśli chcecie, ale nie musi. Rozwijanie klasy social pozwoli ominąć wiele przeszkód metodą pokojową, czyli poprzez rozmowę. Niekoniecznie trzeba strzelać. Właściwie – tu ukłon w stronę poprzednich części – całą grę da się przejść nie zabijając nikogo oprócz kilku bossów. Te walki nie muszą być trudne i są ku temu dwa powody. Po pierwsze, regulowany poziom trudności pozwoli graczom niedzielnym przy niewielkim wysiłku ukończyć grę. Po drugie, jednym z usprawnień zaprezentowanych na pokazie było lokowanie się na celu – Jensen wyposażony w bazookę zaznaczył przeciwnika, odwrócił się w innym kierunku i wystrzelił, a pocisk sam pomknął w kierunku celu. Oby tylko hardcore'owcom nie zepsuło to zabawy. Jakieś wyzwanie musi być.

DEVELOPERZY POZWOLILI SOBIE NA ODROBINĘ SZALEŃSTWA PROJEKTUJĄC DWUPOZIOMOWE MIASTO NA WYSPIE, KTÓRE NAZWALI SZANGHAJEM. TO COŚ W RODZAJU KRZEMOWEJ DOLINY BIOCYBERNETYKI, W KRÓTKIM CZASIE PRZENIOSŁY TAM SWOJE SIEDZIBY DZIESIĄTKI FIRM

za drobną opłatą. Do tej pory akcja ukazana była z oczu bohatera, na czas rozmowy kamera wyjeżdża z jego głowy i pokazuje obu rozmówców. Gracz musi zdecydować, jak chce rozwiązać problem: zapłacić, użyć broni, a może rozejrzeć się wokół budynku i poszukać tylnych drzwi albo szybu wentylacyjnego.

Prowadzący prezentację godzi się zapłacić. W sumie słusznie, bo używając siły mógłby ściągnąć na Adama kłopoty. *Jeśli chcesz, możesz zabić wszystkich mieszkańców.* – wyzywająco rzuca JF – *Jednak licz się z tym, że strzelając do przechodniów ściągniesz na siebie policję i są to goście, których cholernie ciężko pokonać, choć oczywiście jest to możliwe.* Stróże prawa nie będą bawić się w aresztowanie, „nie są mili" jak mówi JF, zastrzelą bohatera na miejscu bez pytania. Tak już jest w świecie, gdzie każdy może być cybernetycznie usprawnioną maszyną do zabijania. Chwila wahania może dużo kosztować.

W klubie Jensen dyskutuje z barmanem obsługującym strefę VIP. Drań jest twardy, nie daje się zastraszyć, ani podpuścić, rozmowa nie przebiega po myśli bohatera i w końcu zostaje spławiony. Musi znaleźć sposób, by dostać się do Toma. Opcji jest kilka – rozmawiając z ludźmi można natrafić na człowieka, który w zamian za wypełnienie małego zlecenia gotów jest poręczyć za bohatera przed Tomem. Z drugiej strony, podsłuchując rozmowy strażników gracz dowie się, że jeden z nich zgubił kartę z kodem do drzwi prowadzących do biura już wiecie kogo, warto więc przeszukać klub, bo a nuż się ją znajdzie. Ale da się też po prostu złamać zabezpieczenia drzwi, pod warunkiem, że gracz rozwijał tę zdolność.

CYBER POWER

Rodzaje mechanicznych usprawnień podzielono na cztery klasy: combat, stealth, social oraz hacking. Autorzy pozostawiają graczom wolną rękę, jeśli chodzi o rozwój bohatera, ale nie pozwalają na osiągnięcie najwyższego poziomu doświadczenia we wszystkich klasach jednocześnie. Ograniczona liczba gotówki, jaką zdobędzie Adam podczas swojej przygody, zmusza do określenia, w jaki sposób chce się grać. Rozwijać talent hakerski i z łatwością otwierać zamknięte drzwi, wyłączać kamery i przejmować kontrolę nad robotami bojowymi zmuszając je do obrócenia się przeciwko ludziom, którym służyły? A może lepiej wymasterować sztukę skradania, dorabiając się optycznego kamuflażu, lub spróbować wszystkiego po trochu?

W sumie ma być ponad czterdzieści różnych usprawnień, a zaprezentowano jedynie kilka z nich. Widzenie przez ściany prezentuje się niemal jak w Batman: Arkham Asylum, zwłaszcza, gdy dodać do tego skaner podający informacje o przeciwnikach oraz wskazujący pęknięcia w ścianach. Przebicie się przez cienką ścianę i chwycenie stojącego po drugiej stronie strażnika wygląda spoko, ale nawet nie w połowie tak chłodno, jak złapanie dwóch stojących obok siebie strażników, zderzenie ich głowami, a następnie, gdy już padną, dobicie ich ostrzami wyskakującymi z przedramion Jensena, niczym szpony Wolverine'a. Jest krwawo, ale nie przesadnie.

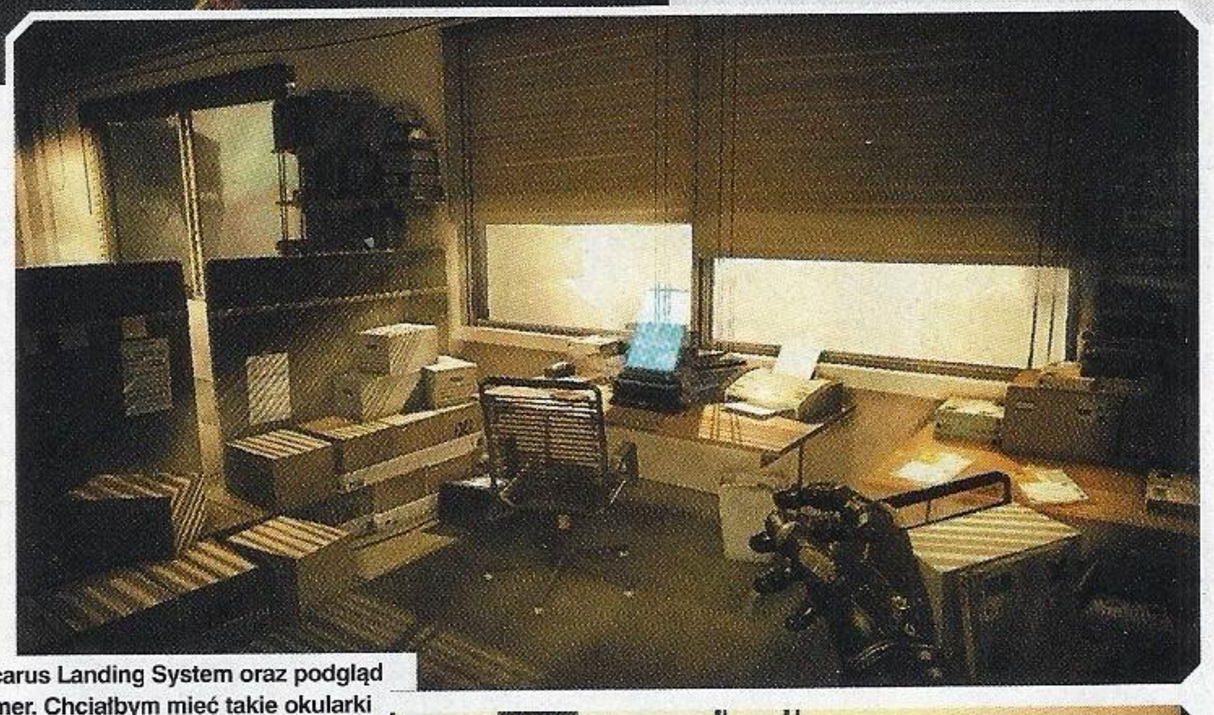
Na potrzeby demonstracji wyłączono pasek energii ograniczający używanie implantów i zwiększono statystyki bohatera, dlatego gra wyglądała na bardzo łatwą, choć taką nie będzie. Akcja toczy się w dokach, Adam wchodzi na szklany dach, strzela w niego i spada pomiędzy czterech przeciwników ogłuszając ich przy lądowaniu. To tak zwany Icarus Landing System w wersji bojowej, czyli bezpieczne lądowanie zakończone uderzeniem w ziemię wywołującym małą falę uderzeniową. Drugą wersję polubią fani

CYBER NUTA

Nastrojowy, powolnie wygrywany rytm, kilka szarpnięć basu, różne rodzaje smyczków, ale głownie azjatyckie. Muzyka w grze będzie bardzo nastrojowa, pod warunkiem, że akurat nie będzie musiała podkreślić jatki toczącej się na ekranie. Kompozytorem ścieżki dźwiękowej został Michael McCann, twórca muzyki do Splinter Cell: Double Agent, a także do kilku seriali i filmów. Dlaczego zatrudniono właśnie jego? Z prostego powodu, oprócz tego, że jest świetnym muzykiem, mieszka w Montrealu, więc jest dostępny dla trzyosobowej (w stutrzydziestoosobowym teamie developerskim!) ekipy pracującej nad dźwiękiem niemal dwadzieścia cztery godziny na dobę. Podobno tak się wkręcił, że ma trudności z oderwaniem się od pracy.

Miałem okazję usłyszeć próbkę pracy McCanna i jestem pod wrażeniem. Oprócz wspomnianego nastrojowego motywu ze skrzypcami, zachwyciła mnie pulsująca muzyka w klubie Hive, w którym Adam szukał Toma. Pasowałaby do takiej sceny: ludzie tańczą, bohater przechodzi między nimi we mgle, kamera raz pokazuje jego twarz, to ustawia się za nim i skupia się na nogach, do tego przebitki na tańczących, a wszystko to ukazane w zwolnionym tempie. Aż tak fajnie nie wygląda to w grze, mało kto tańczy, garstka imprezowiczów raczej rozmawia niż wywija na parkiecie. Ale muzyka rządzi, a nie wspomniałem o najlepszym – na wokalu zawodzi jakaś Chinkia Musicie to usłyszeć.

☐ Rozwijanie klasy social to kierunek, jaki powinny obrać osoby brzydzące się siłowymi metodami rozwiązywania problemów. No, dalej, przekonajcie gadką tego robota, żeby łaskawie przestał strzelać

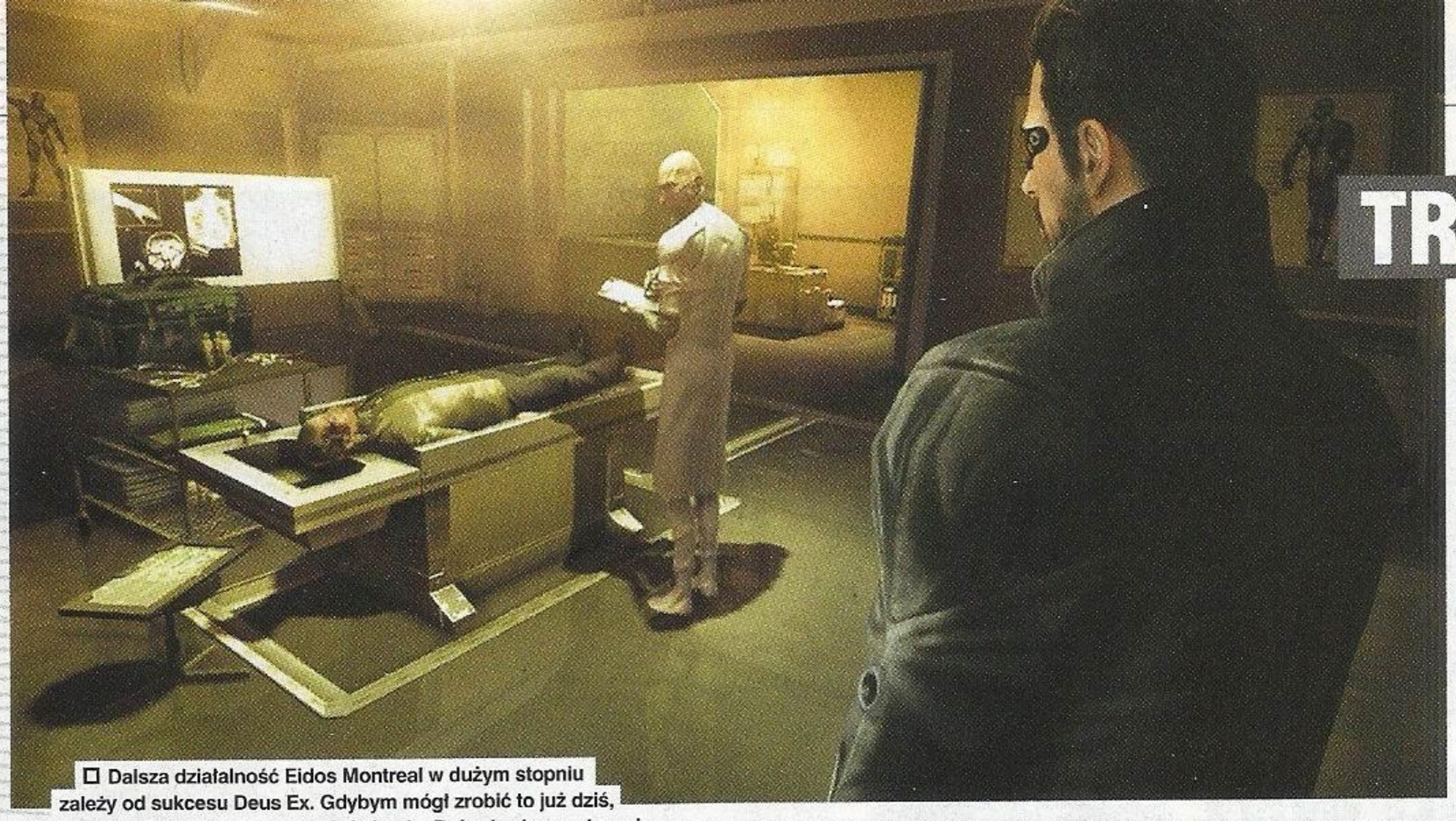


☐ Wejście smoka, czyli Icarus Landing System oraz podgląd widoku ze zhakowanych kamer. Chciałbym mieć takie okularki jak Adam. Jakoś są przyczepione do jego twarzy, a szkła chowają się i wysuwają automatycznie

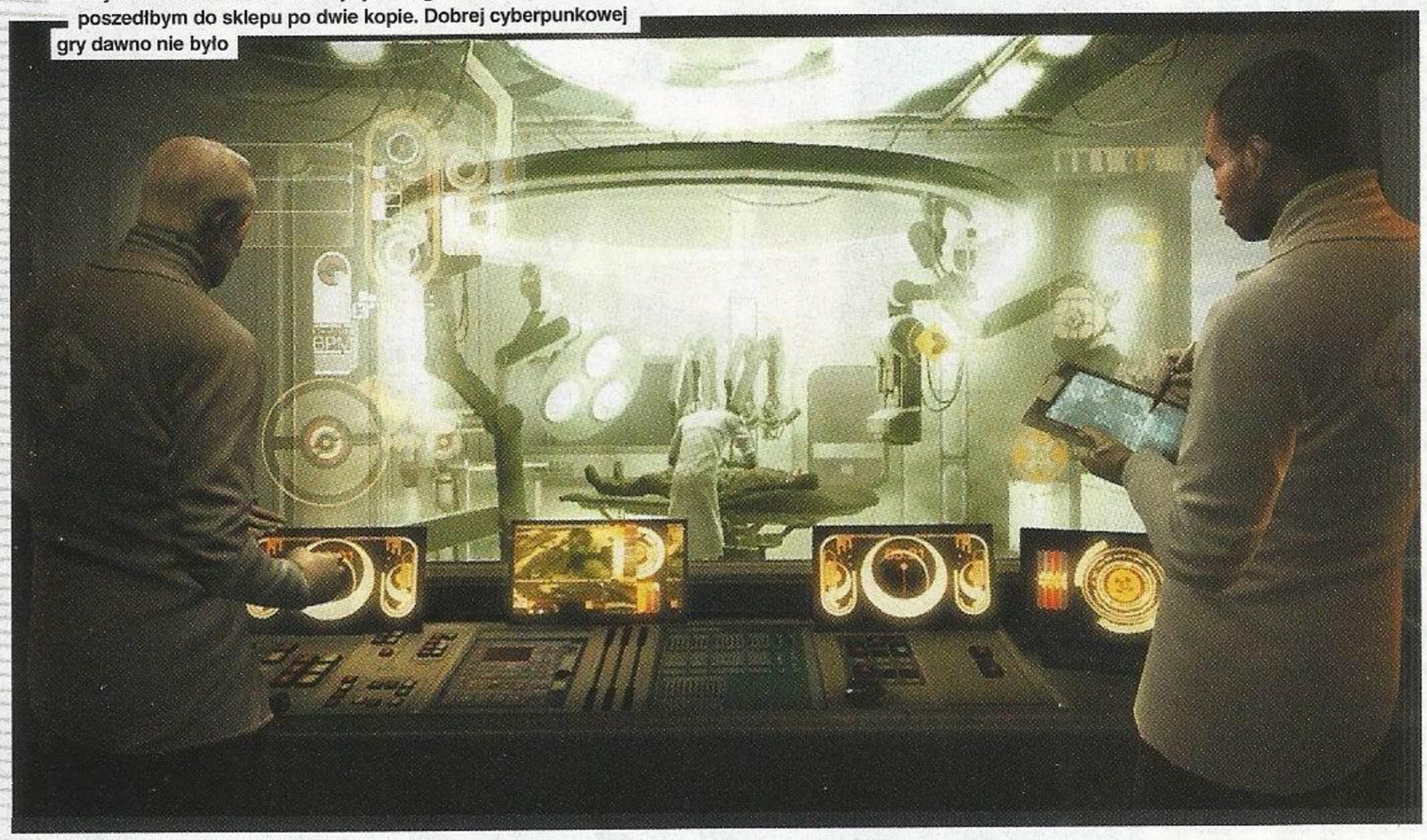
BIG GUN MADE BY...

Podobnie, jak w Ghost Recon, bronie zaprojektowano na bazie istniejących w rzeczywistości. Projektanci próbowali przewidzieć, jak będą one wyglądać za niecałe dwadzieścia lat. Efekt, jak widać, jest miażdżący.

Na potrzeby gry stworzono sto fikcyjnych firm, zaprojektowano ich logotypy i wymyślono typografię, dotyczy to również producentów broni. Patrząc na karabin, gracz zobaczy, kto go wyprodukował, a może później znajdzie kontenery z logo producenta i pomyśli „kurczę, miałem gnata tej firmy". Dotyczy to wszystkiego: samochodów, telefonów, telewizorów, ubrań. Stworzenie tego wszystkiego wymagało tytanicznej pracy, a czy było warto? *W innych firmach pewnie nie dostałbym na to zgody.* – mówi Belletete – *Ale chodziło o stworzenie wiarygodnego świata. Wielu graczy nawet tego nie zauważy, jednak na poziomie podświadomości Twój mózg zarejestruje ich obecność, bo logotypy są wokół nas na co dzień, to naturalna część rzeczywistości. Poza tym, także dzięki nim nie będziesz narzekać na sterylność świata, tak jak dzięki renesansowym elementom wystroju zachwycisz się różnorodnością miejscówek.*



Dalsza działalność Eidos Montreal w dużym stopniu zależy od sukcesu Deus Ex. Gdybym mógł zrobić to już dziś, poszedłbym do sklepu po dwie kopie. Dobrej cyberpunkowej gry dawno nie było



TRUDNE PYTANIA

Autorka scenariusza Mary De Merle wie, że nie należy myśleć za gracza, trzeba mu dać szansę, żeby samemu odpowiedział na pytania rodzące się w miarę poznawania fabuły. *Nie jest naszym zadaniem mówić, czy modyfikowanie ludzkiego ciała poprzez technologię jest złe.* – dobitnie stwierdza De Merle i przy okazji wyjaśnia: *Tematyką nawiązujemy do mitu Ikara. Czy człowiek może stać się kimś więcej niż kiedykolwiek mógłby być i jakie będą tego konsekwencje?* Autorka próbuje również wyjaśnić dlaczego ludzie robią pewne rzeczy, zrozumieć ich zachowania. Stawia tezę, że wszystkiemu winna jest chęć kontrolowania czegoś: rynku, drogocennych technologii, społeczeństwa, ludzkiej ewolucji, a nawet prawdy i kłamstw. Gracz z czasem nauczy się rozróżniać motywacje napotykanych postaci, bo wszystkie będą podpadać pod jedną z kategorii.

Human Revolution rzeczywiście zapowiada się jak dobra książka, cieszy fakt, że autorka nie ma zamiaru gładzić siwej brody i prawić morałów.

POŁĄCZENIE RENESANSU LUB BAROKU Z CYBERPUNKIEM DZIAŁA TYLKO CZĘŚCIOWO, STĄD POMYSŁ, ŻEBY JEDYNIE KLUCZOWE POSTACIE ORAZ ICH MIESZKANIA, A TAKŻE NIEKTÓRE WAŻNE MIEJSCA, ZOSTAŁY ZAPROJEKTOWANE W TEN NIEZWYKŁY SPOSÓB

skradanek – lądowaniu nie towarzyszy żaden dźwięk, więc można zeskakiwać z dużych wysokości bez wzbudzania podejrzeń.

Gdy rozpoczyna się jatka, nie widać, czy życie odnawia się samo, a jeśli tak, czy jest to zasługą konkretnego wszczepu i nie każdemu Adamowi błyskawiczna regeneracja będzie dana. Bohater walczy w magazynie w dokach, przeciwnicy próbują chować się za skrzynkami, bohater też przykleja się do jednej, a kamera znowu przełącza się w tryb TPP i pozostaje tak nawet przy celowaniu. Widać też jak Jensen przeskakuje od jednej osłony do drugiej i robi wślizg niczym Marcus Fenix.

Gorąco robi się dopiero, kiedy nadlatuje helikopter i pozostawia pudło na środku magazynu. Łebscy inżynierowie zamiast wsadzać roboty bojowe do skrzyń, stworzyli niby transformersy, nagle okazuje się, że pudełko ma nogi, a za chwilę znikąd pojawia się minigun i działko plujące rakietami. Teraz przed oczami staje tylko jedna scena – walka Motoko Kusanagi z robotem pod koniec Ghost in the Shell. Cyberpunkowym maniakom może zakręcić się łezka.

PRZYSZŁOŚĆ JUŻ TU JEST

Deus Ex wygląda jak mokry sen fana Blade Runnera, a w rzeczywistości jest nawet czymś lepszym. Akcja toczy się w 2027 roku. – przypomina Jonathan Jacuqes-Belletete, art director – *To nie jest science-fiction, a jedynie oczekiwanie na to, jak zmieni się świat w przyszłości.* Wyobraźcie sobie, jak to wyglądało siedemnaście lat temu – nie używaliśmy komórek, ani internetu, telewizorów LED 3D, ale lataliśmy samolotami, a samochody nie różniły się bardzo od dziś produkowanych aut. *Nie chcemy świata totalnie oderwanego od rzeczywistości, za dwadzieścia lat wciąż będziemy jeździć czterokołowymi autami z jedną kierownicą.*

Ta filozofia będzie dobrze widoczna w Detroit, jednym z wielu miast, jakie pojawią się w grze, które dziś jest niemal opuszczone, choć za czasów świetności przemysłu motoryzacyjnego było jednym z serc Ameryki. *Pochodzący stamtąd David Sarif postanowił przywrócić miastu blask otwierając w nim fabryki swojej korporacji. Doprowadził do renesansu Detroit.* – kontynuuje Belletete.

Sarif wykupił stare, opuszczone fabryki, w których niegdyś powstawały samochody i zaczął tam rozwijać swoje cyber-imperium. Chodząc po mieście gracz natrafi na stare kamienice z cegły stojące tuż obok nowoczesnych wieżowców jarzących się mocnymi światłami nadającymi im sterylnego, cybernetycznego wyglądu. *Takie budynki stoją już w Skandynawii albo w Japonii. Kupiliśmy zresztą książki o architekturze warte dziesiątki tysięcy dolarów i projekty wieżowców, które tam znaleźliśmy... Człowieku, oni planują w ciągu 5-10 lat wybudować takie dziwolągi, że gdybyś zobaczył je w naszej grze, powiedziałbyś „trochę za bardzo odjechaliście w sci-fi". Otóż nie, odrób zadanie domowe, przekonasz się, jak szalone pomysły już dziś trafiają do realizacji.*

A jednak developerzy pozwolili sobie na odrobinę szaleństwa („to w końcu tylko gra") projektując dwupoziomowe miasto na wyspie, które nazwali Szanghajem. To coś w rodzaju Krzemowej Doliny biocybernetyki, w krótkim czasie przeniosły tam swoje siedziby dziesiątki firm i zabrakło miejsca, a rząd chiński nie zgodził się, by korporacje kupiły sąsiadujące wyspy z obawy przed monopolem. Rozwiązanie? Zaczęto budować „drugie piętro" i powstało dwupoziomowe miasto. Jensen przechadzał się w dolnej części, gdzie nie dociera światło. Tłum ludzi mówiących po chińsku, wąskie alejki oświetlone neonami, restauracje bez ścian i szyb, niby na zewnątrz, ale jednak wewnątrz budynków, chińskie napisy na ścianach – inspirację Blade Runnerem czuć na każdym kroku. Brakuje tylko deszczu.

INTRYGUJĄCY, BO INNY

Deus Ex powstaje na zmodyfikowanym silniku ostatniego Tomb Raidera i wygląda świetnie. Może nie jest to najpotężniejszy engine na rynku, ale tam, gdzie brakuje mocy, do słowa dochodzi unikatowy design świata gry. *Cyber renesans jest czymś nowym, czego nie ma w żadnej innej grze, i właśnie to przyciąga uwagę ludzi, wzbudza ich ciekawość.* – wyjaśnia Belletete. *Tak samo było z BioShockiem, byłem zszokowany, gdy po raz pierwszy zobaczyłem tego gościa w kombinezonie płetwonurka z początku XX wieku i tę wyglądającą na chorą dziewczynkę z gigantyczną strzykawką, i natychmiast chciałem dowiedzieć się na ten temat jak najwięcej.* Sukces BioShocka tylko utwierdził ekipę z Montrealu, że podjęła dobrą decyzję stawiając na cyber renesans. A skąd wzięło się maniakalne wręcz przywiązanie do detali? *Nawet jeśli gracze nie zauważają szczegółów, podświadomie je rejestrują, dzięki czemu świat gry staje się dla nich bardziej wiarygodny.* Zwrócono uwagę na najmniejsze detale, jak choćby wygląd przystanków autobusowych, czy pralek, a nawet sposób, w jaki połączone są poszczególne elementy różnych urządzeń.

Ja zauważyłem coś innego, gdy Jensen przechadzał się uliczkami w Szanghaju, a mianowicie wszechobecną mgłę (a może to był smog). *To jeden z cyberpunkowych archetypów, musieliśmy mieć dopasioną mgłę, na którą nawet da się rzucać cienie. Przypomnij sobie, w Blade Runner były zadymione pomieszczenia.* I jeszcze jedno, bohater będzie miał dwa robocze ubrania. Commando Adam wygląda jak futurystyczny Sam Fisher czy Solid Snake, a Urban Adam ubrany w granatowy, elegancki płaszcz przypomina Jamesa Bonda. *Możesz wejść w tym stroju do superdrogiego hotelu, zarezerwować pokój i będziesz tam idealnie pasował.* – z dumą ogłasza Belletete. Grywalnośc tkwi w szczegółach?

☐ Eidos Montreal podjął się trudnego zadania stworzenia trzeciej części serii ukochanej przed pewną grupę graczy, a przy tym kompletnie nowej dla masowego odbiorcy. To gorsze niż tworzenie nowej marki od podstaw

PRAWIE JAK BALE

Jensen mówi głosem Eliasa Toufexisa. Sprawdziłem go na youtube, brzmi zupełnie inaczej niż w grze. Ma taką chrypę i niewyraźnie mówi, że pomyliłem go z Christianem Balem. ***To miał być taki mocny typ w stylu Bale'a i Eastwooda.*** **– wyjaśnia Steve Szczepkowski (jego ojciec jest Polakiem, ale Steve nie zna polskiego) nadzorujący pracę nad muzyką i dźwiękiem. Pomysł był taki, żeby wszystkie ważne postacie mówiły w ciekawy sposób, być może z akcentem.** ***Oglądałem X-Files i pod koniec ostatniego sezonu nie wiedziałem, kto jest kim, wszyscy ubrani na czarno, wszyscy pracują dla rządu. Jak ich rozróżnić? Nie chciałem popełnić tego błędu w Deus Ex dlatego nie musisz pamiętać imienia napotkanej dziewczyny, ale jak zobaczysz ją sześć godzin później od razu powiesz „to ta z rosyjskim akcentem".*** **Podoba mi się ta argumentacja.**

DEUS EX WYGLĄDA JAK MOKRY SEN FANA BLADE RUNNER, A W RZECZYWISTOŚCI JEST NAWET CZYMŚ LEPSZYM. ***AKCJA TOCZY SIĘ W 2027 ROKU.*** **– PRZYPOMINA JONATHAN JACUQES-BELLETETE, ART DIRECTOR –** ***TO NIE JEST SCIENCE-FICTION***

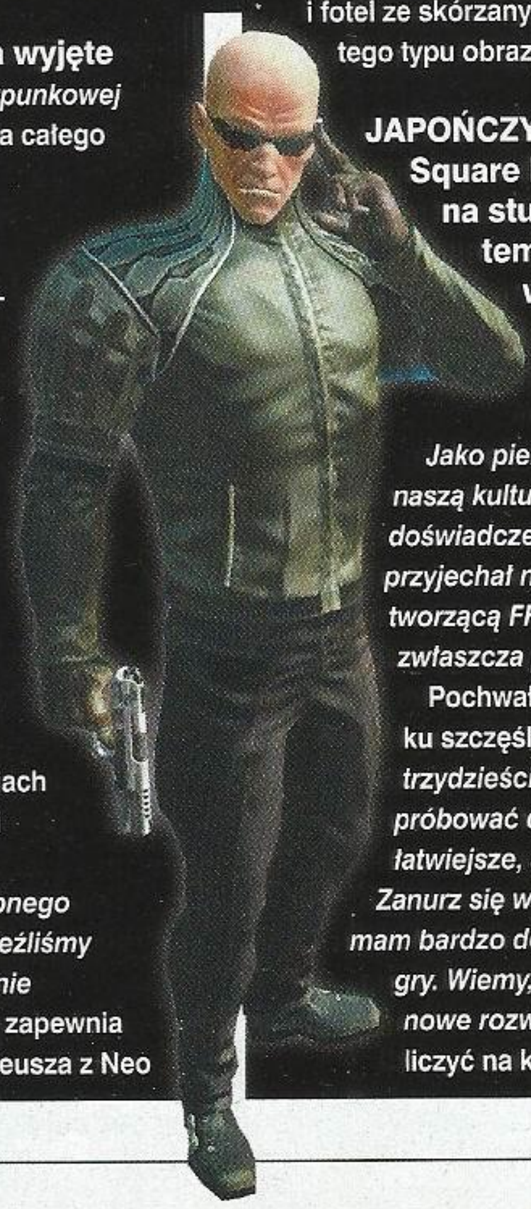
CYBER RENESANS

Belletete przyznaje, że w grze musiały pojawić się miejsca wyjęte żywcem z Blade Runnera. *Nie odważylibyśmy się zrobić gry cyberpunkowej bez nich.* Jest jeszcze jeden powód. Nie wypalił pomysł zaprojektowania całego świata w stylu cyber-renesansowym.

Jeśli spojrzysz na Gearsy, Killzone, Turoka, Huxley, UT3, GRAW, Dark Sector i inne gry, to tak, jakbyś patrzył na jedną. Wszystkie są cudowne i piękne, ale zbyt do siebie podobne, a my chcieliśmy się wyróżnić. Rozwiązaniem okazał się cyberpunk połączony z renesansem. *Zestawiłem szkice Leonarda da Vinci z Ghost in the Shell, czy Appleseed i uderzyło mnie ich podobieństwo. Jakby Renesans był pierwszym krokiem w stronę transhumanistycznego świata. Zaczęliśmy eksperymentować.*

Okazało się, że połączenie renesansu lub baroku z cyberpunkiem działa tylko częściowo, stąd pomysł, żeby jedynie kluczowe postacie oraz ich mieszkania, a także niektóre ważne miejsca zostały zaprojektowane w ten niezwykły sposób. W myśl zasady, że co za dużo, to nie zdrowo. Efekt jest piorunujący. Schemat katedry namalowany na podłodze laboratorium zadziwia, a zestawienie starych mebli i okien przypominających kształtem witraże, z ogromnym płaskim ekranem i halogenowymi lampami, wywołuje mimowolny opad szczęki. W ubraniach niektórych postaci można dostrzec inspirację figurami geometrycznymi nawiązującymi do renesansowych odkryć matematycznych.

Ciężko było nam znaleźć inspirację, bo przed nami nikt czegoś podobnego w grach nie robił. Zerknęliśmy więc do prawdziwego świata mody i znaleźliśmy projekty, które mogliśmy rozwinąć. Spotkasz jednak sporo ludzi normalnie ubranych, noszących T-shirty. Nie wszystko ma renesansowy posmak. – zapewnia Belletete. Mnie przed oczami stanęła scena pierwszego spotkania Morfeusza z Neo i fotel ze skórzanym obiciem tak mocno kontrastujący z otoczeniem. W Deus Ex tego typu obrazy będą codziennością.



JAPOŃCZYK PATRZY

Square Enix niedawno kupił Eidos i od razu zwrócił uwagę na studio z Montrealu, które otwarto zaledwie trzy lata temu, a nowy Deus Ex jest pierwszym z trzech opracowywanych przez nie projektów (drugim jest Thief 4, a trzeci to tajemnica). Deus Ex nie jest dziś powszechnie znaną marką, więc to prawie jak tworzenie nowego IP, logiczne więc, że to studio jest pierwsze do ewentualnego odstrzału.

Jako pierwszy odwiedził nas Yoichi Wada, szef Square Enix, chciał poznać naszą kulturę pracy. – zdradza Anfossi, producent. *To było stresujące doświadczenie. Później co tydzień odwiedzali nas ludzie ze Square Enix, przyjechał nawet Kitase-san, producent Final Fantasy, poznaliśmy całą ekipę tworzącą FF. Jesteśmy ich wielkimi fanami, a im spodobała się nasza gra, zwłaszcza projekty futurystycznych technologii.*

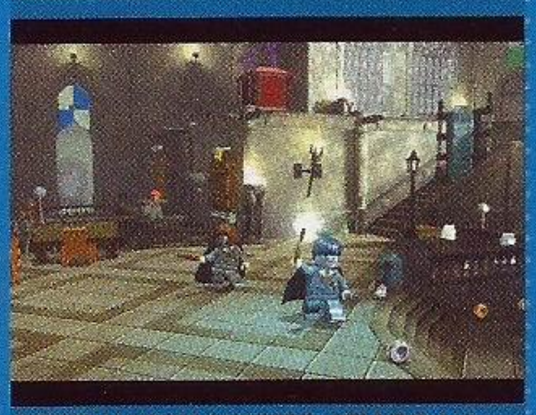
Pochwała z ust Kitase tylko utwierdziła Anfossiego, że wszystkie zmierza ku szczęśliwemu zakończeniu. *Stworzenie wysokobudżetowej gry kosztuje trzydzieści milionów dolarów i to bez budżetu na marketing, musisz więc próbować dotrzeć do nowych odbiorców. Pewnie dlatego gry są coraz łatwiejsze, ale ja nie wierzę w konieczność prowadzenia graczy za rękę. Zanurz się w naszym świecie i sam się wszystkiego naucz. W każdym razie, mam bardzo doświadczoną ekipę, średnio każda osoba od dziesięciu lat tworzy gry. Wiemy, co chcemy osiągnąć, pozostajemy wierni serii i wprowadzamy nowe rozwiązania. Mam nadzieję, że się uda.* A jeśli tak się stanie, możemy liczyć na kolejną część. Trzymamy kciuki. //**mielu**

RECENZJE

C[illegible]LI, CO DO ŚMIETNIKA

N+ MOST WANTED LIPIEC 2010

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
Po przyjrzeniu się japońskiej wersji wiemy jedno – nowy MGS zapowiada się niesamowicie.



LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4
Po lekkiej wpadce z Lego Indy 2 liczymy na powrót do wysokiej formy. I fachowego Legoludka Voldemorta.

GREEN DAY: ROCK BAND
Uczta dla fanów zespołu, ale też dla miłośników „brudnego" grania.

Wiosenny...tłok?

Alan Wake sprzedał się gorzej niż Heavy Rain, bo tylko w 250 tysiącach egzemplarzy. Takie rewelacje podał serwis vgchartz.com i załóżmy na chwilę, że są prawdziwe. Spróbujmy znaleźć przyczynę.

Remedy i Microsoft najwyraźniej przegapili moment szczytowego hype'u na ten tytuł. Po kilku latach gracze zdążyli zapomnieć, albo po prostu przestali interesować się grą, skupiając uwagę na nowościach. Sami powiedzcie, ile można czekać i nakręcać się, że kiedyś tam się zagra?

Alanowi nie pomogły oceny w okolicach siódemek i ósemek, a jeszcze bardziej zabójcze okazały się porównania do Heavy Rain. Remedy stworzyło dobry survival horror i nic ponadto. Nikt mnie nie przekona, że Alan jest dla graczy niedzielnych. Causale prędzej łykną Heavy Rain, bo pomysł zabójcy z origami jest łatwiejszy do przyswojenia, niż świecenie latarką w stronę oszalałego kombajnu. Poza tym nawet nie muszą ogarniać pada - jeśli coś zepsują, to i tak historia potoczy się dalej i najwyżej zakończy się inaczej. Ale też fajnie.

Prawdopodobnie największy wpływ na porażkę Alan Wake miała niefortunna premiera tuż obok Red Dead Redemption. Gra R* sprzedaje się jak ciepłe bułeczki w Europie i USA, a graczy nakręca fakt, że jest to towar deficytowy – trudno dostępny, więc pewnie bardzo dobry i fajnie byłoby pochwalić się nim przed kumplami.

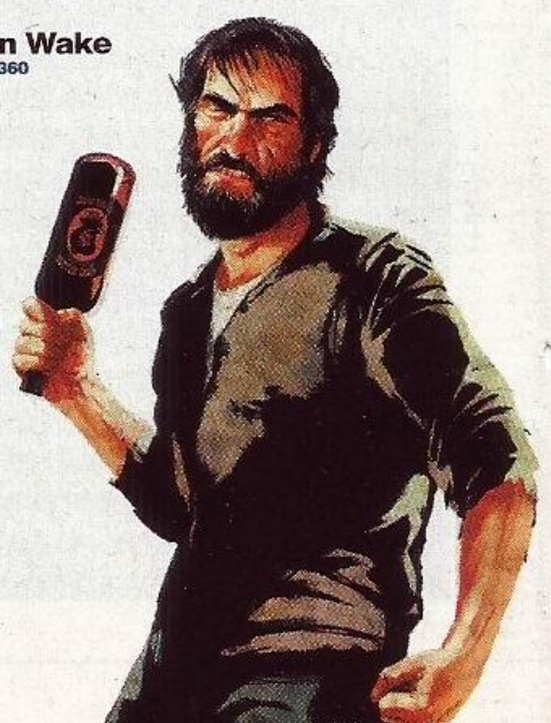
Od trzech lat obserwuję, jak wydawcy z Capcomem na czele coraz bardziej serio myślą o wypuszczaniu gier na rynek po Świętach Bożego Narodzenia, w okresie, który nazywaliśmy czasem „posuchy w branży". 2010 jest przełomowy; od stycznia ukazało się tyle hitów, że brakuje na nie wszystkie kasy i czasu. Patrząc na zapowiedzi Deus Ex, Gears of War 3, Bulletstorm i wielu innych pozycji, wiem, że równie gorąco będzie w pierwszej połowie 2011 roku. Nic tylko się cieszyć.

A jednak, nowa sytuacja na rynku, to nowe, nieznane do tej pory problemy. Nagle okazało się, że po prostu nie ma kiedy wydać gry, żeby się nie zderzyć z jakimś hitem. Jak myślicie, dlaczego przesuwano premierę Lost Planet 2, Dead Rising 2, Mafia II i wielu innych tytułów, które planowo miały ukazać się przed kwietniem 2010? Po prostu zrobiło się zbyt ciasno, a nawet teraz, po obsuwach, wcale nie jest lepiej – pierwszy luźny miesiąc to czerwiec, tylko kto chciałby wydać grę w czerwcu, gdy gracze skupią swoją uwagę na E3? Nawet Nintendo tuż przed E3 wydało Super Mario Galaxy 2 żeby fani kupili przygody Mariana teraz, póki jeszcze nie widzieli nowej Zeldy i nie myślą o Metroidzie. Uwaga graczy skupi się na trzecich Gearsach, Killzone, trailerach, obietnicach i konferencjach... Kto wtedy przypomni sobie o Alan Wake? Casuale? Już wiemy, że raczej nie.

W 2011 może być jeszcze gorzej, wszak niedługo do walki o serce i zawartość portfela graczy dołączą gry na Natala i Move. Czy w tym zupełnie nowym świecie – kompletnie niepodobnym do tego, co działo się kilka lat temu, gdy panowało PS2, a gry ukazywały się głównie na Gwiazdkę – Microsoft będzie skory zainwestować w drugą część Alan Wake? Jeśli nie, jako pierwszy zgłaszam się na wycieczkę do Helsinek, na hot-dogi od Remedy. A na serio, trzymam kciuki żeby jednak Alan odniósł sukces, bo my – gracze potrzebujemy takich tytułów. Shooterów ci u nas dostatek, a nawet nadmiar.

//Mielu

59 **Samurai Shodown Sen** Xbox 360
60 **ModNation Racers** PlayStation 3
62 **Red Dead Redemption** PlayStation 3, Xbox 360
66 **Split/Second: Velocity** PlayStation 3, Xbox 360
68 **UFC 2010 Undisputed** PlayStation 3, Xbox 360
70 **Prince of Persia: Zagubione Piaski** PlayStation 3, Xbox 360
74 **Zeno Clash: Ultimate Edition** Xbox 360
74 **Rocket Knight** Playstatnon 3, Xbox 360
74 **Metal Slug XX** PSP, Xbox 360
75 **3D Dot Game Heroes** PlayStation 3
76 **Fragile Dreams: Farewell Ruins of the New Moon** Wii
78 **BLUR** PlayStation 3, Xbox 360
80 **Super Mario Galaxy 2** Wii
84 **Sin & Punishment 2: Succesor to the Skies** Wii
86 **Alan Wake** Xbox 360



OKAMI Podchodząc do Samurai Shodown Sen nie wiedziałem, że będzie to tytuł w 3D, więc byłem zachwycony, gdy zobaczyłem piękne rysunki bohaterów w stylu Okami. Spodziewałem się, że cała gra tak wygląda, więc nieprzyjemnie się rozczarowałem. Mam nadzieję, że SNK wróci do klasycznej rozgrywki i pięknego 2D.

SAMURAI SHODOWN SEN

txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: Rising Star
- Producent: SNK
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: W Samurai Shodown zakochałem się jeszcze w barakowozach z wszędobylskim NeoGeo – to naprawdę zacna seria 2D, Haohmaru ma ciosy nieco zbliżone do Ryu i Kena, więc osoby oblatane w Street Fighterze łatwo mogły się wkręcić w temat. No ale to było i nie wróci; tymczasem SS Sen jest co prawda bardzo brzydki, ale z drugiej strony fajnie mi się grało... Przez może godzinę. Raczej do niego nie wrócę. 5/10

NAWET KULTOWE SERIE W KOŃCU UMIERAJĄ, A RACZEJ ZOSTAJĄ UŚMIERCONE

Samurai Shodown to zacna i długowieczna seria, którą zdążyła zagościć na praktycznie wszystkich konsolach. Jej bohaterowie przeszli do kanonu bijatyk, a Haohmaru stał się jednym z najpopularniejszych mistrzów miecza na świecie. Samurai Shodown zasłynął jako gra walki w 2D, ale seria zdradzała swoje korzenie na rzecz wyskoków w kierunku 3D, jak choćby w Warriors Rage, co odbijało się czkawką. Niestety, zespół SNK postanowił przywrócić Samurai Shodown należny blask i szacunek właśnie za sprawą 3D, co skończyło się krwawą pomyłką. Czyżby Seppuku?

JAPONIA SPŁYNĘŁA KRWIĄ

Wierzę, że Samurai Shodown Sen nie zarżnął serii, ale na pewno spuścił z niej kilka galonów krwi. I to dosłownie, bo gra stała się absurdalnie brutalna i odcinanie głów jest tu na porządku dziennym. Po takim ciosie kończącym fontanna juchy zalewa ekran i pozostawia gracza z dylematem, czy przypadkiem nie pomylił płytek i nie odpalił Dead Rising. Zresztą, głowy to nie wszystko, bo wprawna dłoń szermierza odetnie także inne części ciała, co wygląda groteskowo. Szczególnie jeśli odcięta ręka nadal mocno trzyma się broni. Na dobrą sprawę, gdyby tak obrać Samurai Shodown z całej kultowej otoczki, pozostanie nam brzydka bijatyka z przeciętnym systemem walki, która pozwala na walki wikingów z wojownikami ninja na Dzikim Zachodzie.

Głupota Samurai Shodown Sen zabija i nie znajduje jakiegokolwiek usprawiedliwienia dla jej twórców. Przez wieki gatunek bijatyk niejako z obowiązku musiał stawiać na przygłupi scenariusz w trybie fabularnym, ale ludzie z SNK wzbili się na wyżyny idiotyzmu. Brawa dla nich, lecz gracz załamie się tymi dwoma scenkami przerywnikowymi i tekstami na poziomie brukowców. Najgorsze w tym wszystkim, że Sen rzuca graczy po całym świecie, co po pierwsze, jest bez sensu z punktu widzenia fabuły, a po drugie – doprowadza do abstrakcyjnych sytuacji. Samurai Shodown zawsze mieszał samurajów z europejskimi rycerzami, mnichami z Tybetu i dziewczynkami z dużymi oczami, ale wikingowie, Indianie, barbarzyńcy i wojownicy z różą w zębach to już lekka przesada. Dotyczy to również aren, bo nie zdążyłem się nacieszyć kilkoma poziomami w japońskim stylu, gdy zostałem wrzucony do westernowego miasteczka. Litości, takiego pomieszania stylów nie da się przeżyć.

WYPALA OCZY BRZYDOTĄ

Nie wiem jakiego porównania użyć, bo opisać Wam oprawę graficzną Sen. Początkowo myślałem o PS2 i Soul Calibur 2, ale byłaby to obraza dla tego arcydzieła. Pod względem liczby detali, budowy poziomów i ogólnej biedy na ekranie trzeba umieścić Shodown Sen w jeszcze wcześniejszej generacji, czyli PlayStation. Jednak modele postaci i animacja ciosów jest tak drętwa, że cofnąłbym się jeszcze bardziej; zespół SNK kompromituje się na tym polu, a efekty ciosów nie dorastają do pięt Soul Blade. Podobnie, jak i system walki, który kompletnie nie zwraca uwagi na takie sprawy, jak wielkość i zwinność postaci.

Nie ma tu mowy o jakimkolwiek balansie, ale nie chodzi mi o pomieszanie stylów walki, bo nawet w zwariowanej serii Guilty Gear każdy zawodnik ma szansę. W Samurai Shodown Sen olbrzymi wiking wyprowadza ciosy z taką samą szybkością, jak malutka i zwinna dziewczynka, a zakuty w płytową zbroję rycerz wyprzedza uderzenia wojownika ninja. Granie w takich warunkach sprowadza się do paru kopniaków i rzutów, łączonych z pionowymi i poziomymi cięciami w nadziei, że specjał wejdzie i zmiecie większość punktów życia przeciwnika.

SMUTEK I WSTYD

Tekken, Street Fighter, Virtua Fighter i SoulCalibur masakrują Samurai Shodown na konsolach nowej generacji. Przejście w 3D niszczy dobre imię serii, ale najwyraźniej ekipa SNK nie ma sił rywalizować z BlazBlue, skoro zdecydowała się na taki ruch. Lepiej było postawić na mniejszą zawartość (mniej aren i postaci), jak w King of Fighters XII, ale jednak pozostać w gatunku bijatyk 2D. Szkoda mi Sen, bo nowi gracze dostaną głupawki na widok prehistorycznej grafiki, przesadnej brutalności i fatalnych modeli postaci. Fani odejdą ze spuszczoną głową, by w pokoju z plakatem uśmiechniętego Haohmaru popełnić rytualne samobójstwo. ■■

OCENA 4.7/10

➕ SPORY PAKIET WOJOWNIKÓW, NIEZŁA MUZYKA
➖ GRAFIKA, SYSTEM WALKI, BALANS POSTACI

JEDYNA NADZIEJA W POWROCIE DO 2D

PRZYJEMNA DLA UCHA Muzyka może i nie zachwyca i nie wzrusza do łez, ale utwory idealnie pasują do aren i pogłębiają ich klimat.

Przeterminowane

SNK próbował już 3D w Samurai Shodown: Warriors Rage na PlayStation, choć zawodnicy i tak poruszali się, jak w tytułach 2D. Chronologicznie ta gra jest ostatnią częścią serii, większość znanych i lubianych bohaterów dawno umarła, a Haohmaru mocno się postarzał. Wyrzucenie praktycznie wszystkich wojowników nie spodobało się fanom, podobnie jak i przeciętna oprawa graficzna i zmiany w systemie walki. Teraz SNK popełnia niestety podobny błąd. Kiedy powrót do 2D?

MODNATION RACERS

ROBERT KUBICA TEŻ ZACZYNAŁ OD GOKARTÓW

txt: GONZO

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: UFG
- Liczba graczy: 1-4 (12)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

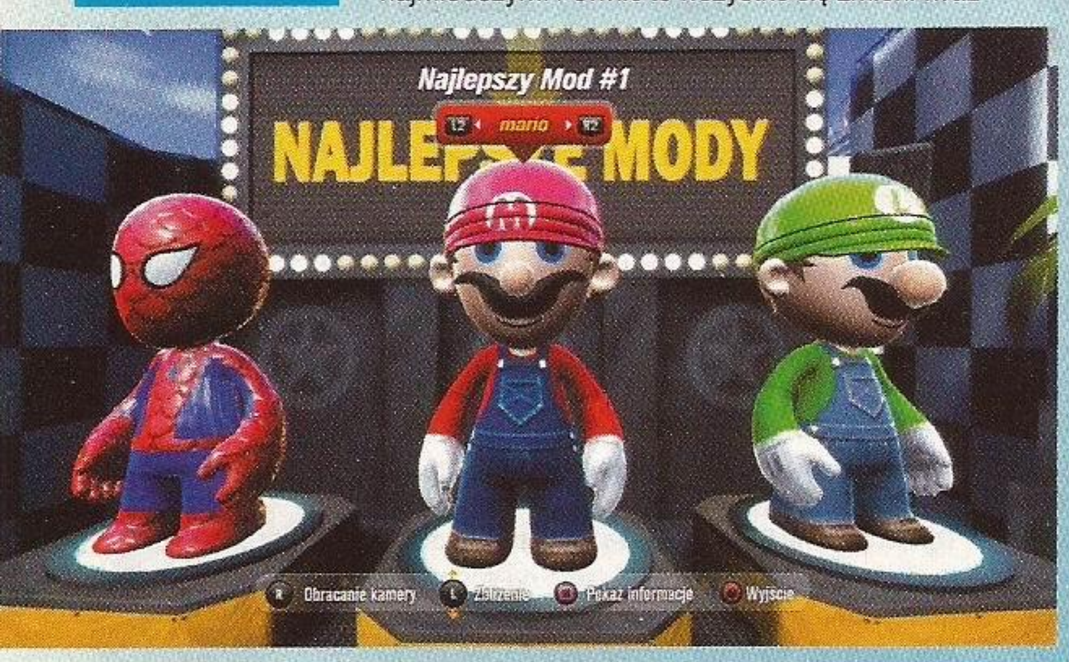
GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■■□

GULASH: Miałem okazję dłuższy czas bawić się, że tak to ujmę, rodzinnie z dwoma kilkulatkami – mogli godzinami robić Mody i karty, ściągać nowe „ludki", a gdy wreszcie przystąpiliśmy do wyścigu, zabawa na trasie była naprawdę przednia. Świetnie przemyślana familijna rozrywka w klimatach LBP, czy Buzza Juniora. 9/10

Sony z ModNation Racers próbuje wedrzeć się na teren okupowany do tej pory przez cesarza zabawowych wyścigów, czyli Mario Kart od Nintendo. Wiadomo, najlepiej powielać wzorce od najlepszych, tyle tylko, że tym razem postanowiono sporo dodać od siebie. Sukces LittleBigPlanet dał wiarę w powrót do idei „zrób sobie dobrze... grę", więc w MNR można od zera stworzyć własnego kierowcę, autko, a nawet całą trasę, aby potem dzięki rozbudowanym możliwościom sieciowym podzielić się tym wszystkim ze światem. Nie brakuje różnych opcji społecznościowych, jak widać popularność facebooka dotarła już do pierwszoligowych tytułów i wygląda na to, że zagości tam na dłużej. Na papierze gra wygląda na idealnie dopieszczony klon Mario Kart, ale nie trzeba grać w nią tygodniami, żeby odkryć subtelne, choć znaczące różnice. Brzmi zdawkowo? Czas na konkrety.

CAŁA PARA W GAŹNIK

O charakterze zabawy wiele mówi zerkająca z pudełka 7-ka w zielonym kwadracie, a założę się o moją starą PS3, że Sony chciałoby jeszcze bardziej obniżyć pułap wieku, ale na przeszkodzie stanęły bardzo prozaiczne przyczyny. Po pierwsze, gra musiałaby zawierać tryb, który w zasadzie przechodziłby się sam, a po drugie – pad to mimo wszystko nie wiilot i dzieci nie zawsze dosięgają palcami do spustów i analogów... Tym bardziej, że kontroler od Wii można wpasować w niewielką kierownicę, ułatwiając tym samym zabawę najmłodszym. Pewnie to wszystko się zmieni wraz z premierą Move, ale zostawmy na boku dywagacje. ModNations Racers ma wiele wspólnego z LBP, grę odróżniają przed wszystkim roberciki, jak roboczo nazwałem postacie kierowców. Jakoś nie przemawia do mnie brzmiące obojętnie określenie „Mody", jakie tłumacze zostawili przepuszczając grę przez sito słowników. W zasadzie czemu zrezygnowano z uszytków? Szmaciane lalki wydawały się na tyle uniwersalne, że genialnie sprawdziłyby się w roli śmigających po torach mikrobohaterów. Roberciki to przede wszystkim duża głowa i reszta ciała składająca się z podstawowych elementów, bez jakichkolwiek udziwnień – mi się kojarzą z zaokrągloną wersją klocków lego.



IT'S A... HIM

Najśmieszniejszą ich funkcją jest możliwość indywidualizacji, jakiej gry jeszcze nie widziały. Edytor pozwala wyczarować ludzika z którejkolwiek bajki i nietrudno zgadnąć, że gracze od początku upodobali sobie licencje, które w innym wypadku nie miałyby prawa znaleźć się w kodzie. Już drugiego dnia testów Najlepszym Modem (dobrze, że nie modemem) został Mario, hojnie zostawiając drugie miejsce... Luigiemu. Nie ma problemu, żeby znaleźć Sub-Zero z Mortal Kombat, Snake'a z Metal Gear Solid, a admini mają na własne życzenie pełne ręce roboty. Jednak dzieci nie będą zwracały aż takiej uwagi, czy robercik jest rozpoznawalny, bo dla nich najważniejsze jest, aby był fajowy. Postać można wylosować jednym przyciskiem, ale więcej radości daje stworzenie jej od zera z fachowymi tatuażami czachy, w groźnym stroju ninja i z pokaźnym kaskiem na łepetynie. Możliwości jest pierdyliard, moje lenistwo objawiło się ściąganiem najciekawszych projektów z sieci, ale jeśli ktoś ma ochotę na zabawę w boga Modów – droga wolna.

Według identycznych zasad można zbudować własny wehikuł, a autorzy przed premierą dużo czasu poświęcili na pokazy tworzenia tras. Zaznaczę, że jest to proces dużo bardziej przystępny, niż zrobienie czegokolwiek sensownego w LittleBigPlanet, ale oczywiście im więcej włożonej pracy, tym lepszy efekt. Większość osób poprzestanie na podstawowej funkcji, czyli własnoręcznemu prowadzeniu toru – tworzenie estakad, dzikich przejazdów pod wiaduktami i srogich zakrętów nie jest trudniejsze niż samo jeżdżenie, a gra usłużnie może dodać do projektu wszystkie brakujące elementy. Osoby z fantazją dołożą wielki bungalow na środku trasy, pozmieniają otoczenie, dodadzą skróty, zdradliwe miejsca... Jest tego przeogromna liczba, uwierzcie mi na słowo.

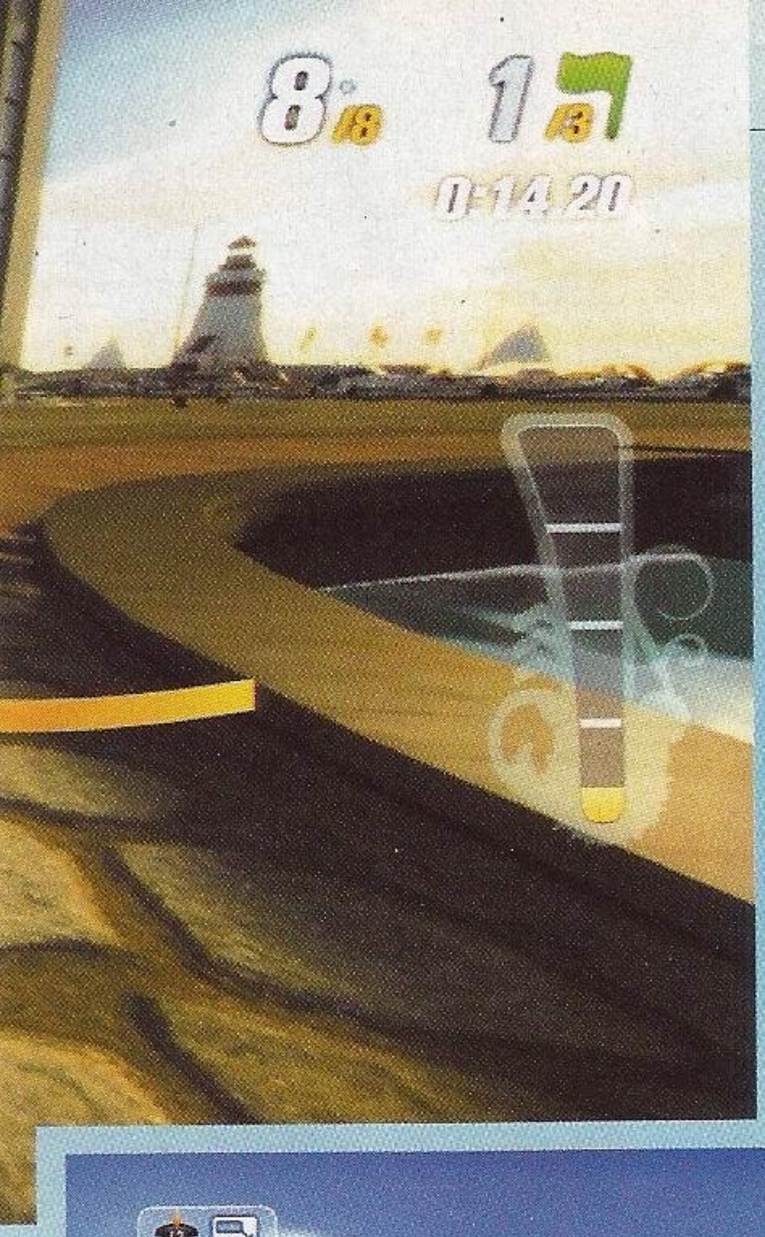
POMYSŁ NA GRĘ BYŁ AMBITNY I MUSZĘ PRZYZNAĆ, ŻE POTKNIĘCIE Z LOADINGAMI NIE JEST W STANIE PRZYSŁONIĆ PROSTEGO FAKTU: TO BARDZO DOBRA GRA, A DLA NAJMŁODSZYCH WPROST WYŚMIENITA

Sieć pozwala na ocenę każdego z udostępnionych torów, robercików czy gokartów, ich ściągnięcie zajmuje parę sekund, a wszystko dostępne jest z podręcznego menu. Spisano się na złoty medal.

EKRAN SPŁYNĄŁ CZERWIENIĄ

Jak się ściga? Zabrzmi to jak oczywistość, ale klasycznie. Można driftować, przypiekać przeciwników broniami, spychać ich w przepaście, a jednocześnie wypada mieć oczy dookoła kasku, aby samemu nie zarobić rakietą albo

SONY STUDIOS PRZEDSTAWIA Tryb kariery pozwala poznać historię początkującego kierowcy, dzieciaki momentalnie się z nim utożsamiają i śledzą jego losy. To kolejny po sukcesie filmu „Auta" dowód, że głód jeżdżenia u najmłodszych jest ciągle niezaspokojony.



KIESZONKOWY ARSENAŁ Broni i powerupów mogłoby być więcej i jeśli tylko Sony zapowie DLC z jakimiś wykręcony pukawkami (może Insomniaki rzuciliby jakimś pomysłem?), nie będę się wahał ani sekundy. Do zobaczenia na serwerach!

Dynamiczny duet

Głosu jednemu z komentatorów wyścigów MNR Championship użycza Piotr Fronczewski, sypiąc złośliwymi żartami, jak magik gołębiami z rękawa. Może nikt nie popłacze się przy nich ze śmiechu, a słowa „zamknij się, bo zanudzisz widzów na śmierć" doskonale oddają ich klimat. Świetnie się tego słucha, nie ma żadnych dialogów zerżniętych z oryginału, jeśli miałbym się do czegoś przyczepić, to do angielskich nazwisk postaci oraz nazw własnych. Polski daje przecież ogromne możliwości translatorskie... Jednak na prawdziwe oklaski zasługuje Daniel Olbrychski w roli zdziadziałego mechanika. Nigdy bym nie przypuszczał, że w tym wieku można mieć jeszcze taką ikrę i dynamikę w głosie. Wielkie brawa dla Kmicica!

nie wpakować się na przeszkodę. Za pierwszym razem kariera zajmuje kilka godzin, ale chce się ją powtarzać, bo na każdej trasie są różne zadania do zaliczenia. Zazwyczaj dotyczą ukończenia wyścigu na premiowanym miejscu albo znalezienia wszystkich tokenów na trasie, więc ciśnienia nikomu nie podniosą, choć to potrzebne urozmaicenie. Przeciwnicy na wyższym niż normalny poziomie trudności mogą stanowić wyzwanie, wystarczy raz oberwać spowalniaczem albo znaleźć się w zasięgu rażenia pola magnetycznego, a szanse na wygraną uciekną niczym Mistrzostwo Polski Wiśle Kraków.

W MNR nie zastosowano patentu z Mario Kart polegającego na tym, że ostatni w wyścigu zawsze zbiera najmocniejszą pukawkę – tutaj trzeba bazować na umiejętnościach. Wydaje mi się, że momentami model jazdy był zbyt wolny i autka nie reagowały od razu na moje dramatyczne próby uniknięcia zderzeń, ale w gronie znajomych to żaden problem, bo i tak każdy zalicza spotkania trzeciego stopnia ze ścianami. Śmigać można nawet w cztery osoby i śmiało mogę napisać, że w takim wariancie ModNations Racers rozwija skrzydła. Czy raczej – dodaje gazu. Podobnie ma się sprawa z graniem w sieci, bo jednak spotkanie z żywymi oponentami jest solą każdej rywalizacji i jeśli nie planujecie rozgrywek w większym gronie (czy to jednokanapowo, czy internetowo), to powinniście znacząco obniżyć widniejącą poniżej ocenę końcową.

Sony stanęło na rzęsach, żeby wydusić z PlayStation Network jak najwięcej i MNR udowadnia, że platforma jest już gotowa na wszystko. Czasem jedynie trzeba dłużej poczekać na skompletowanie pełnego składu 12 zawodników, ale kod jest lekki i nie zostawia miejsca na lagi. W poprzednim numerze testowałem praktycznie pełną wersję i najpoważniejszym zarzutem były loadingi. Nie uniknięto ich w stu procentach, mimo długiej obowiązkowej instalacji. Najbardziej dokuczają przerwy w trakcie samego wyścigu, kiedy po wpadnięciu do rzeki, gra raczy graczy wściekle czerwonym ekranem i stawia naszą postać na tor. Nintendo rozwiązało ten problem animacją z chmurką przenoszącą zawodnika na trasę, czemu tutaj nie można było postąpić podobnie?

RACE MUST GO ON

Pomysł na grę był ambitny i muszę przyznać, że potknięcie z częstymi loadingami nie jest w stanie przysłonić prostego faktu: to bardzo dobra gra, a dla najmłodszych wprost wyśmienita. Naturalnie jest w całości zlokalizowana, a więcej o gardłowych wyczynach duetu Fronczewski/Olbrychski znajdziecie w ramce. W dodatku wygląda na to, że gracze podchwycili wszystkie pomysły ekipy stojącej za MNR i serwery sprawnie przyjmują kolejne projekty tras i kierowców. Luźny klimat pozwala odpocząć od poważniejszych tytułów, a ściganie się ze znajomymi to świetny sposób na odstresowanie. Kudosy dla autorów. ■■

OCENA **8.8/10**

+ WIELKI EDYTOR, WSPÓŁPRACA Z SIECIĄ, RAJCOWNY MULTI, LOKALIZACJA
– LOADINGI W CZASIE WYŚCIGU, DŁUGIE LOADINGI W KAŻDYM MENU
I NARODZIŁA SIĘ JEŻDŻĄCA SPOŁECZNOŚĆ

RODZINNY WYJAZD
Niejeden z nas zaczynał swoją przygodę z grami od partyjek na konsoli kuzyna, więc jeśli teraz planuje do Was wpaść młodsza część familii, poważnie się zastanówcie nad ModNation Racers. To prosty, przystępny tytuł i nawet nie wymaga znajomości wszystkich przycisków na padzie.

RED DEAD REDEMPTION

DAWNO TEMU BEZ PRZEBACZENIA NA BARDZO DZIKIM ZACHODZIE I ZA GARŚĆ DOLARÓW

txt: MARCELLUS

PS3 | XBOX 360

- Wydawca: R* Games
- Producent: R* San Diego
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■□

SASORI: Jestem oczarowany klimatem i przygwożdżony rozmiarem RDR. Piękna oprawa A/V, zero miejsca na nudę, a na dokładkę świetne multi. Przy odpowiednim pompowaniu DLC, ten świat może żyć latami. To najlepszy sandbox, w jaki ostatnimi laty grałem. R* znów podbił stawkę! Yee-haw! 10/10

Najprościej i najprecyzyjniej opisać RDR, jako GTA IV na Dzikim Zachodzie, bowiem konstrukcja gry jest niemal identyczna. Jest główny bohater, są misje fabularne i jest Dziki Zachód według Rockstar. Tak ogromny, że nie wyobrażam sobie przemierzania go na piechotę. Dobrze, że kowboj i jego koń to para tak samo nierozerwalna, jak Irlandczyk i butelka whisky. Można się zająć niemal każdą działalnością, jaka kojarzy się z westernami. Poza poszukiwaniem złota, ale obstawiam, że pojawi się jakieś DLC w temacie. Zabrakło też kooperacji, ale odpowiedni, darmowy dodatek wyjdzie w czerwcu i już nie mogę się go doczekać.

W pewnym sensie jest to gra dla tęskniących za innymi czasami, za czarno-białym podziałem na dobrych i złych. Znajdzie się tu zarówno coś dla fanów klasycznych westernów z Johnem Waynem (do którego podobny jest jeden z modeli postaci NPC), spaghetti westernów z Clintem Eastwoodem, czy brudnych westernów w stylu *Bez przebaczenia* czy *Deadwood*. Stosunkowo najmniej tu poetyki z *Dawno temu na Dzikim Zachodzie*. Rockstar nie byłby jednak sobą, gdyby nie dodał czegoś od siebie. Tym czymś jest opowieść o wolności, a dokładniej – o jej utracie i walce o nią. W najróżniejszych formach.

Tempo narracji w RDR jest spokojne, a i sama akcja, poza genialnymi momentami strzelanin, czy fajnymi pościgami, nie jest zbyt szybka. Tym właśnie cechują się westerny i gra Rockstar raczej nie przypadnie do gustu tym z Was, którzy nie trawią budujących klimat dłużyzn, powolnych dialogów i przejażdżek po pustkowiach tylko po to, żeby sprawdzić, co jest za wzniesieniem, lasem, rzeką.

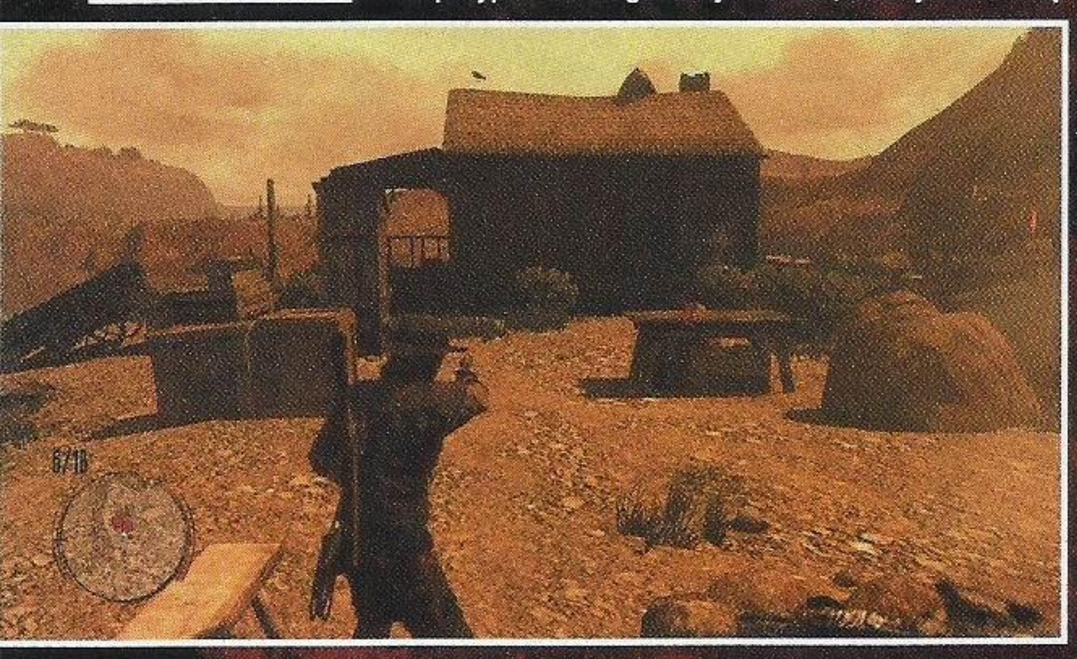
PRZEDOSTATNI REWOLWEROWIEC

Głównym bohaterem gry jest John Marston, którego U.S. Marshals, czyli pierwowzór FBI, wysyłają, by dorwał żywego lub martwego swego dawnego kumpla z bandy. Johnowi zadanie niespecjalnie się uśmiecha, bo stara się żyć w spokoju z żoną i synem, ale właśnie ich wywiezienia w nieznane użyto subtelnie, niczym obciętej końskiej głowy pod kołdrą, jako argumentu nie do odrzucenia. Nasz bandzior w stanie spoczynku zardzewiał jednak dość poważnie i podczas pierwszego spotkania z poszukiwanym Billem Williamsonem zostaje postrzelony. Od śmierci ratuje go sympatyczna farmerka, a John w poczuciu obowiązku odwdzięcza się kilkoma przysługami. Tak zaczyna się przygoda, w której znajdziecie bez mała wszystko.

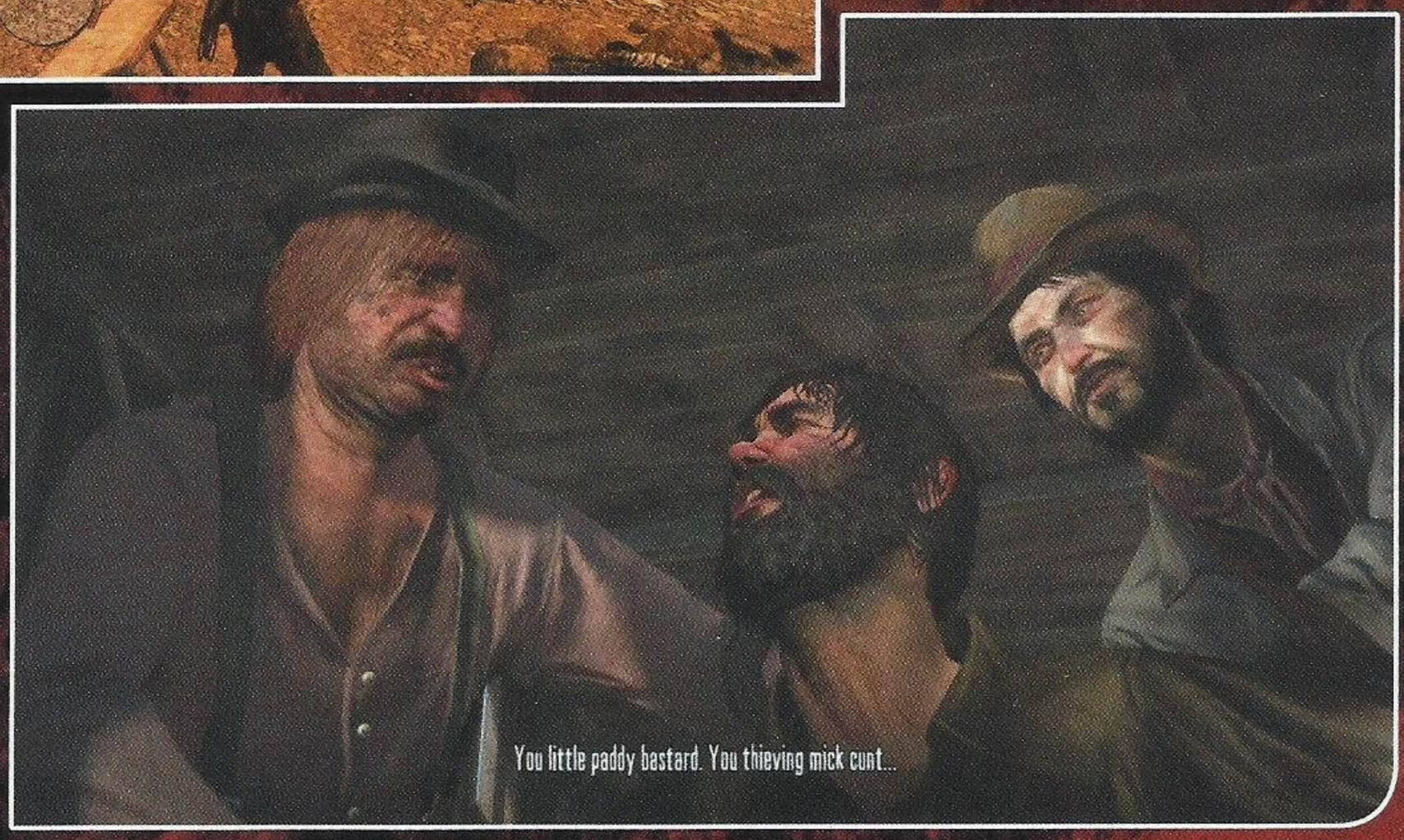
Początek gry, oprócz walorów edukacyjnych, czyli wyjaśnienia co i jak, sugeruje też w pewnym stopniu styl gry, przynajmniej w moim odczuciu. John jest twardzielem i porywczym rewolwerowcem, ale nie jest bezlitosnym mordercą, więc i ja powstrzymałem się od krzywdzenia niewinnych. A przynajmniej się starałem, bo zdarzyło się kilka razy, że przypadkiem kogoś postrzeliłem lub popełniłem inne przestępstwo, co prowadziło do orgii bezsensownej przemocy. Ale to nie znaczy, że nie można być złym do szpiku kości – niemal każdy czyn jest odnotowywany na skali honor-dyshonor, a także powoduje, że sława Johna rośnie. Ostatecznie można więc być złym i sławnym lub dobrym i sławnym, co oczywiście zmienia nastawienie otoczenia do naszej postaci.

GTA: WILD WILD WEST

Schemat gry jest identyczny, jak w GTA IV – na mapie widoczne są litery oznaczające start misji fabularnej oraz oczywiście imię osoby, z którą jest związana. Ale pomiędzy misjami cały Dziki Zachód jest jak ostryga. Już otwarta oczywiście. No dobra, nie od razu cały. Na początek jest to wyimaginowany stan New Austin, czyli coś pomiędzy Teksasem, Luizjaną oraz Missisipi z domieszką gór Skalistych. Typowe westernowe pogranicze z odrobiną cywilizacji. Dopiero potem dostępne stają się kolejne okolice – najpierw Meksyk za rzeką jako żywo przypominającą Rio Grande,



ZABIJANIE JEST ODROBINĘ ZBYT ŁATWE – AUTOCELOWANIE WYDATNIE UŁATWIA ZDEJMOWANIE CELÓW NAWET WTEDY, GDY LEDWO JE WIDAĆ. ALE TO GRACZ JEST TUTAJ REWOLWEROWCEM



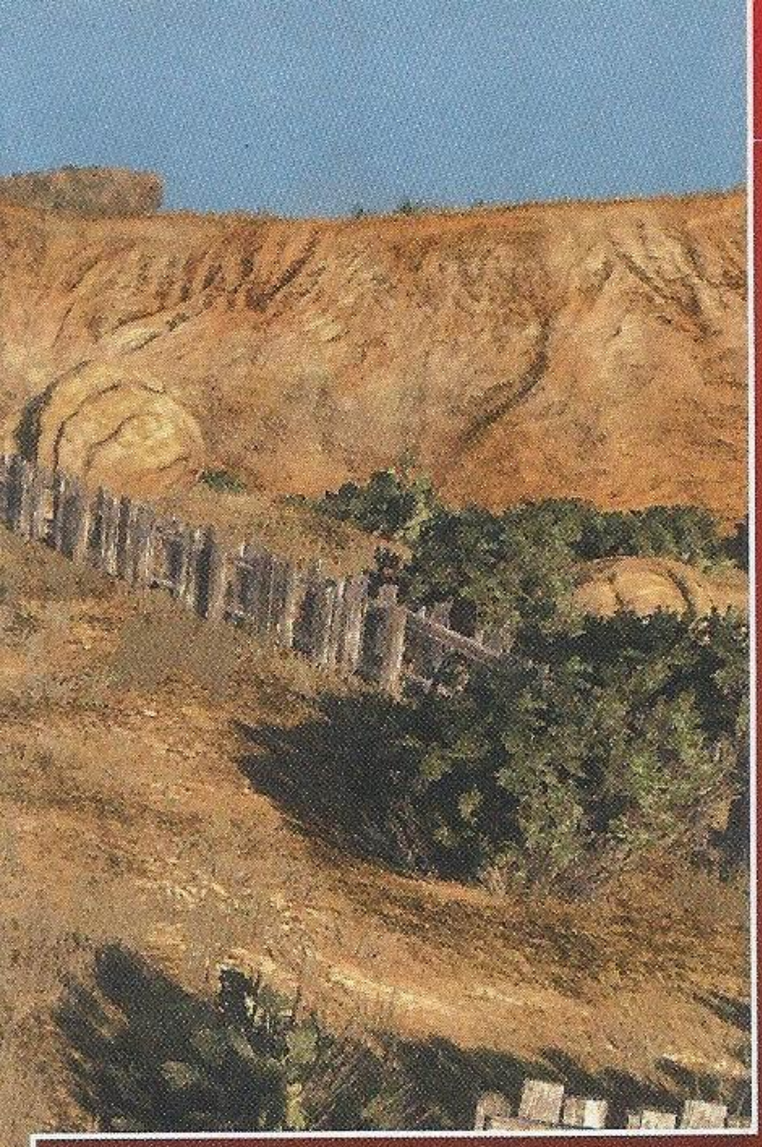
NIEPRZEKUPNI? Skądże! Można przekupić nie tylko szeryfów, ale także łowców nagród, którzy zaczną nas ścigać, gdy nagroda za głowę Marstona zacznie się robić bardzo kusząca. Można walczyć do upadłego i ciągle ją podbijać, albo wpaść na stację i się wykupić. Lub pójść do paki.

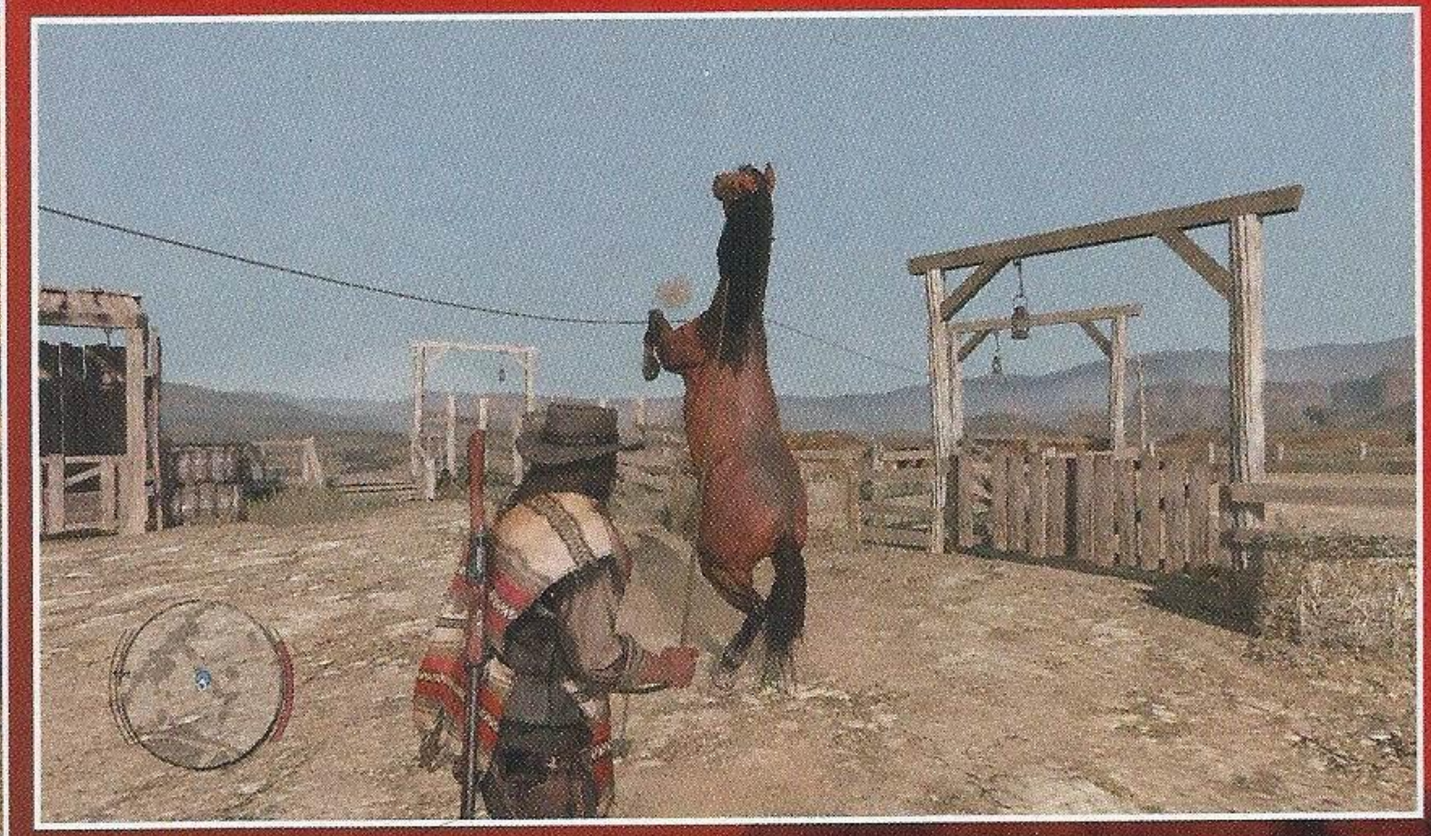
a konkretnie stan zwący się Nuevo Paraiso, czyli Nowy Raj (klimat à la Meksyk, Arizona i Nowy Meksyk), a na koniec jeszcze West Elizabeth z cywilizowanym miastem Blackwater, czyli Wschodnie Wybrzeże, Wielkie Jeziora i Wielkie Równiny oraz Kanada w pigułce.

Zróżnicowanie jest ogromne, a piękno krajobrazów i ogromne przestrzenie zapierają dech w piersi. Tym bardziej, że zmieniają się pory doby, a także pogoda. Pustynia pod ogromnym księżycem w pełni, gdy wokół poszczekują kojoty, robi niezapomniane wrażenie. Podobnie, jak opuszczone miasteczko wypalone jaskrawym słońcem, czy preria zalewana strugami deszczu i rozświetlana błyskawicami. A także ośnieżony las, gdy w okolicy słychać porykiwania grizzly. Czy wreszcie krztuszące się pyłem klasyczne westernowe miasteczko z główną ulicą, a przy niej saloonem, grabarzem i szeryfem.

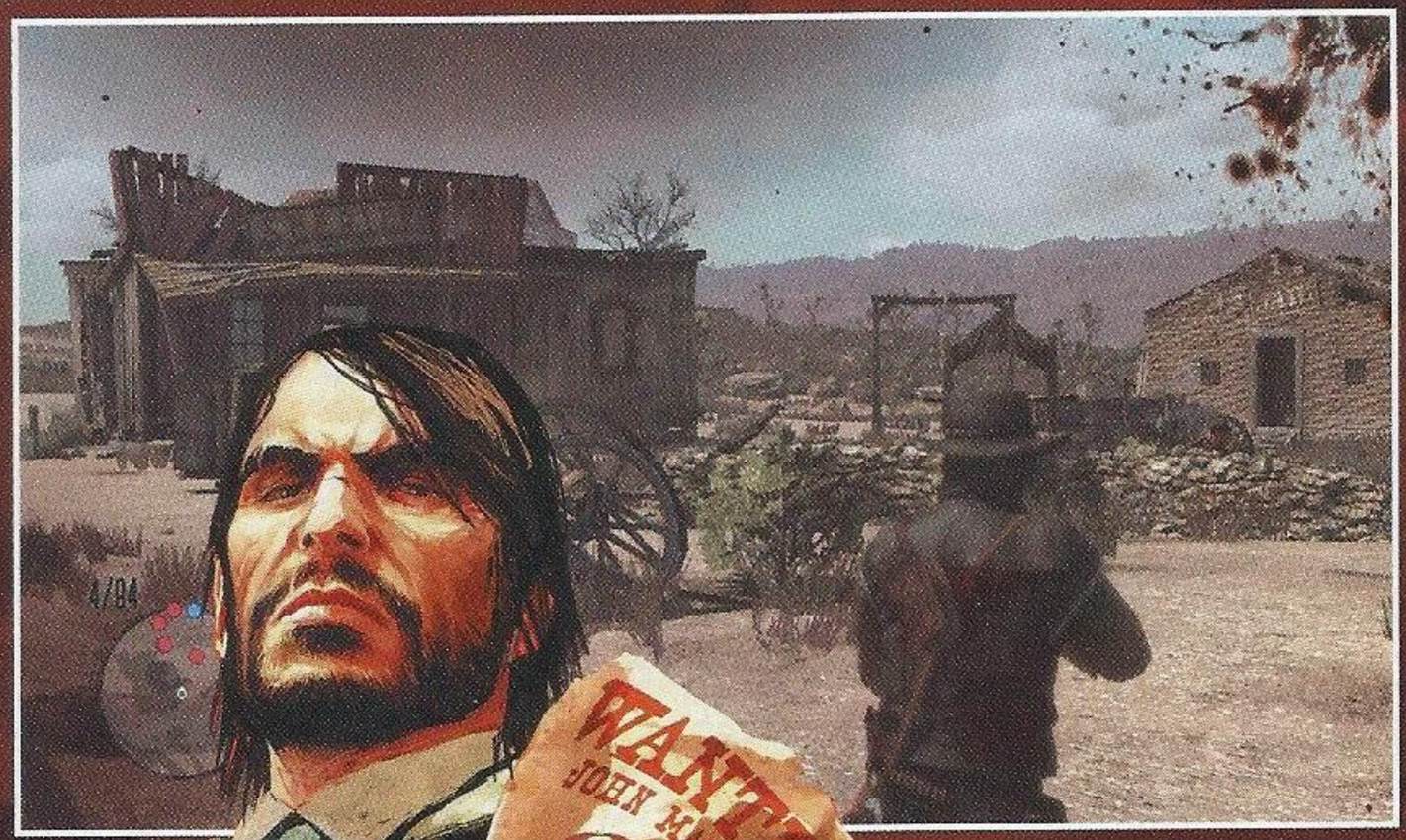
Oczywiście wszędzie pełno jest ludzi – zwykłych farmerów, mieszczuchów, bandytów, dziwek, poszukiwaczy skarbów, szeryfów, kaznodziei, żołnierzy, spieszących się gdzieś jeźdźców, i tak dalej i dalej. Nie ma w tym świecie dzieci – najwyraźniej Rockstar nie chciał, żeby do nich strzelano.

Dziki Zachód zamieszkują też zwierzęta. Od grzechotników, przez króliki, borsuki i jelenie, po bizony





KASA MISIU, KASA Z forsą nigdy nie jest tu przesadnie krucho. Owszem, na początku 750 zielonych za najdroższego konia wydaje się fortuną, ale wystarczy zająć się przez kilka godzin łapaniem bandytow, by dorobić się o wiele większej kasy.



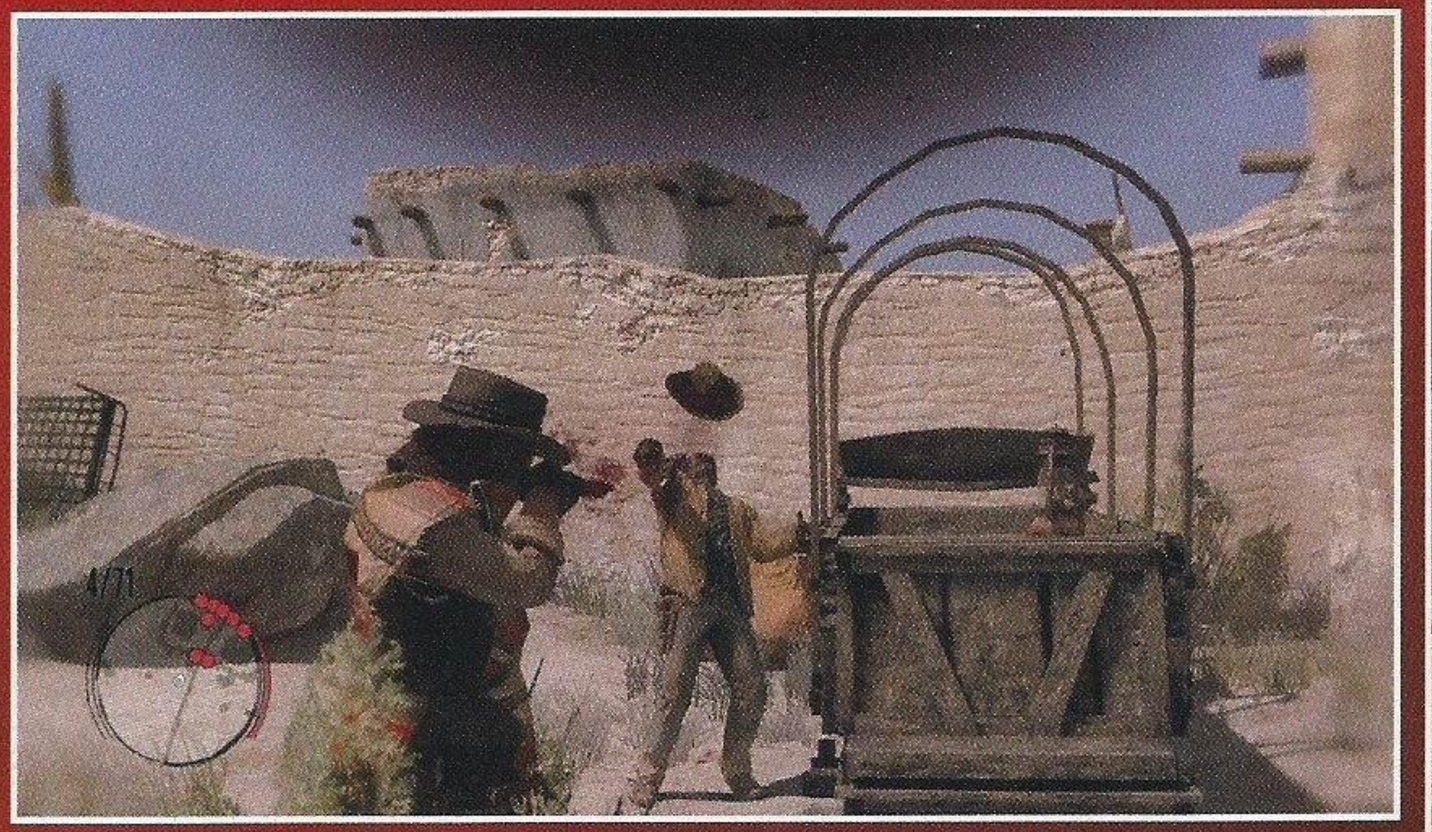
oraz niedźwiedzie, nie zabrakło też skunksa, dzika, bobra, wilka, szopa, orła, sępa i sokoła, kuguara i jaguara, że o innych większych i mniejszych nie wspomnę. Każde ze zwierząt można upolować dla zysku, przyjemności lub zabić w samoobronie. Albo zginąć od kłów i pazurów lub potężnego ciosu łapą. Poza zwierzętami jest też kilka rodzajów roślin, które można zbierać, ale nie służy to niczemu konkretnemu, choć jest trudniejsze i bardziej upierdliwe od polowania. O ile nie kupi się odpowiedniej mapki oczywiście. Ziółka tudzież kwiaty przydają się w niektórych misjach pobocznych oraz do zaliczania lokalnych achievementów RDR, które nie dają w sumie nic poza punktami sławy oraz są krokiem w kierunku zostania Legendą Dzikiego Zachodu. Co kiedyś było marzeniem każdego młodego chłopaka.

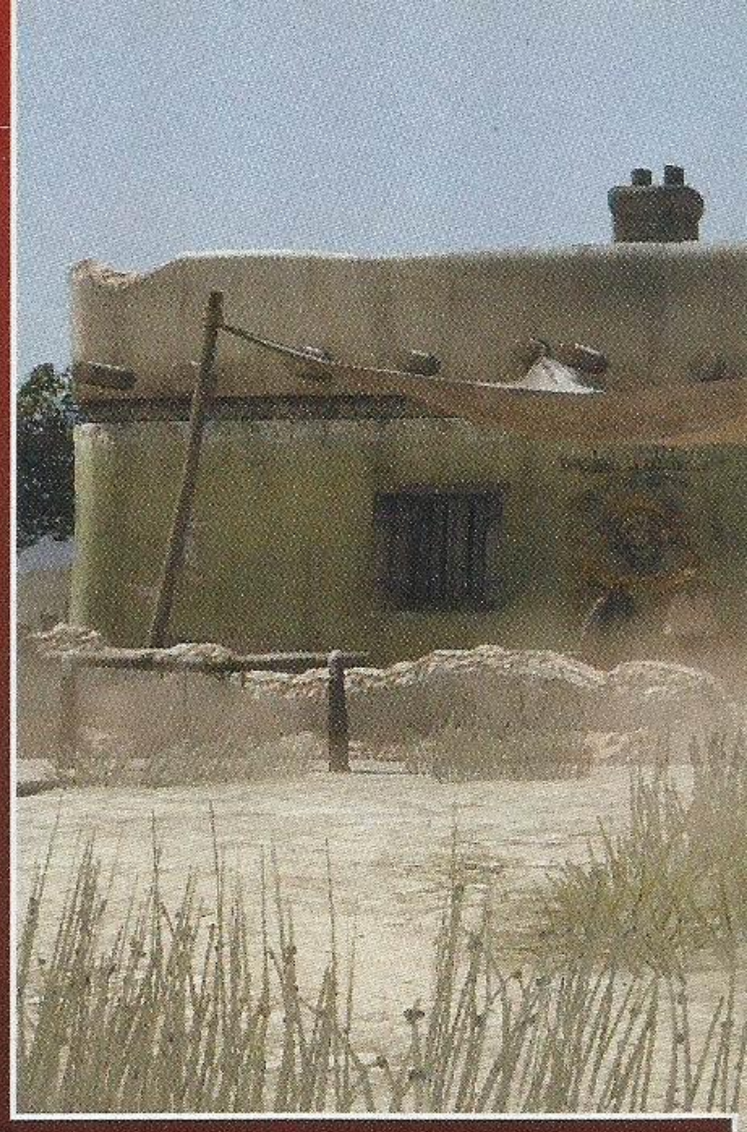
NA ŁÓW!

Zwierzęta są nieco za bardzo nastawione na konfrontację z człowiekiem i bywa ich czasami za dużo w jednym miejscu. Zdarzyło się, że podczas polowania na dziki, już po zabiciu dwóch sztuk, zaatakowało mnie stado wilków, a dosłownie w chwili, gdy zabiłem ostatniego, usłyszałem za sobą ryk niedźwiedzia. A nawet dwóch. Nie miałem żadnych szans, nie zdążyłem nawet przeładować. Rozumiem, że to niebezpieczeństwa bycia traperem w pigułce, ale wolałbym, żeby zwierzęta bały się strzałów i przez dłuższą chwilę nie pojawiały się w okolicy. A zdarzało się, że po zabiciu stada wilków, nie skończyłem jeszcze skórować ostatniego, a pojawiała się następna wataha. Wolałbym chyba, żeby polowanie było trudniejsze w sensie samego wytropienia rzadkiej zwierzyny oraz oddania tego jednego celnego strzału, niż dlatego, że nagle zaczną respawnować się kuguary albo wilki.

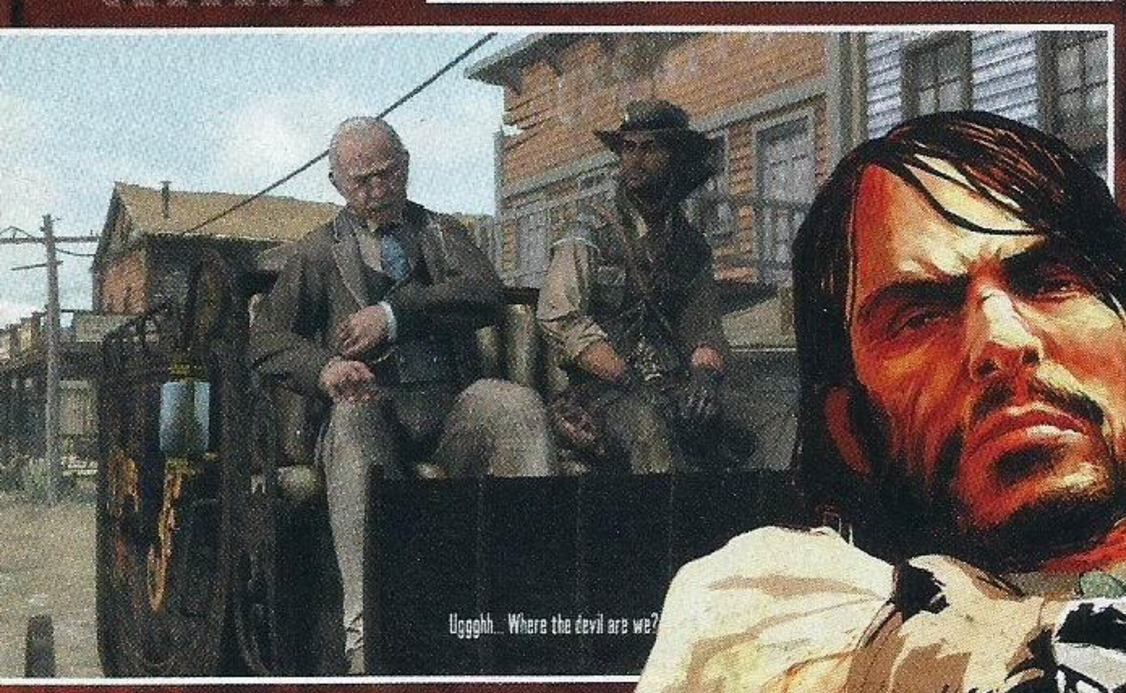
PALEC NA SPUŚCIE

Nie chcę zdradzać fabuły. Powiem tylko, że potrafi wciągnąć i potężnie zaskoczyć, a napotykane postacie są dość... oryginalne. Jak choćby Seth, który jest zwariowaną hieną cmentarną o wyglądzie zabiedzonego ghoula. Albo podstarzały rewolwerowiec jako żywo przypominający z wyglądu Dzikiego Billa Hickocka, o ile ten dożyłby 60-tki. Czy śliski, jak piskorz kapitan meksykańskiej armii oraz rozpustny przywódca walczących z nią gerylasów. Jak zawsze, Rockstar staje na wysokości zadania pod względem





MIASTECZKO TUMBLEWEED jest najbardziej klimatycznym miejscem na Dzikim Zachodzie – zrujnowane, opuszczone, na wpół zawalone domy są kryjówką bandytów. Można ich wszystkich wystrzelać, a za parę dni wpaść i rzeź powtórzyć. Bandyci w RDR nigdy się nie kończą...



DUCK & COVER

Ach, Dead Eye. Na początku automatyczne i chaotyczne przez co przyczyniające się do śmierci postronnych, ale później precyzyjne, jak skalpel. Podczas bullet time wystarczy najechać celownikiem na żywy cel, żeby go zaznaczyć (później zaznacza się wduszając przycisk co redukuje pomyłki do zera), a po wduszeniu spustu załatwić. Można dzięki temu robić te wszystkie westernowe akcje, jak rozwalenie kilku kolesi zanim zdążą sięgnąć po broń, czy zestrzeliwanie kapeluszy i rozbrajanie.

Ukrywanie się za osłonami jest integralną częścią westernowej rzeczywistości. Niestety – zdarza się, że Marston zza osłony wystaje, i to całkiem solidnie. Albo przykleja się do kamienia nie po tej cholernej stronie, albo nie może wycelować wychylając się zań, bo się celownik nie pojawia. Albo przykleić się nie chce lub samodzielnie wyjeżdża zza osłony, jak na szynach.

Jest tych błędów sporo.

dialogów, choć niektóre rozmowy są przydługie, zwłaszcza te, których nie da się ominąć przy powtarzaniu misji.

Moim zdaniem Marston nieco zbyt często jest grzecznym skautem, który chętnie wszystkim pomaga – kilka decyzji o narażeniu życia jest niezbyt mocno umotywowanych. Dotyczy to także misji pobocznych, oznaczonych znakiem zapytania. Pierwsza z nich, o tytule American Apetites, potrafi przyprawić o dreszcze. Kolejne są różne – od intrygujących spotkań z bardzo tajemniczym osobnikiem, po zbieranie jakichś pierdół dla pioniera lotnictwa czy zrywanie kwiatków. A także całkiem zabawna konfrontacja z aktorem, który przesadził z wczuwaniem się w rolę rewolwerowca.

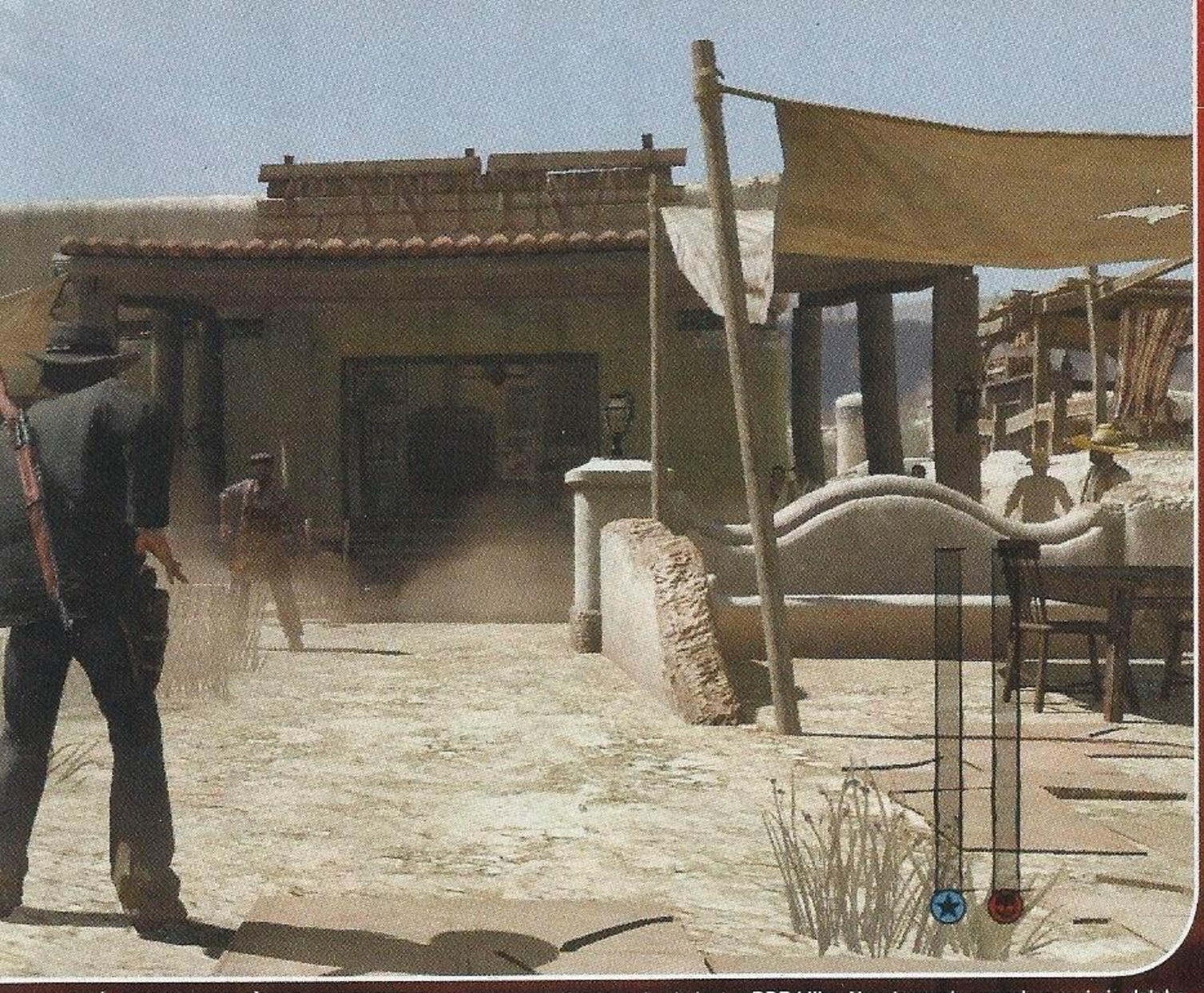
Misje fabularne są bardzo zróżnicowane, od wypasania bydła i ujeżdżania koni, przez elementy skradankowe, aż do wielkich bitew z bandytami i nie tylko. Większość jest bardzo, ale to bardzo fajna, a jedynym elementem, którego jest moim zdaniem w nadmiarze, jest gatling gun, czyli stacjonarny karabin maszynowy – raz nieruchomy, innym razem wykorzystany do sekwencji strzelanki na szynach. Misji, w których trzeba wystrzeliwać tony pocisków jest w RDR zwyczajnie za dużo i nie są najlepsze. Po pierwsze – karabin się nie przegrzewa, więc można pruć bez opamiętania, a po drugie – misje takie są hałaśliwe, długie i odzierają grę z poetyki „szermierki na rewolwery".

Od bezmózgiego grzania z mini-guna o wiele bardziej klimatyczne są zdarzenia losowe – od chcących się pojedynkować typków, przez pościgi za koniokradami, porywaczami kobiet lub zbiegami, wpadanie w pułapki przy „rozbitym" dyliżansie, ratowanie ludzi przed zagryzieniem przez dzikie zwierzęta lub linczem, aż po ochronę dyliżansu czy pomoc lokalnemu szeryfowi w pokonaniu gangu. Nie zapominając także o innych pracach. Jak choćby intratnej i emocjonującej zabawie w łowcę nagród. A do tego jeszcze poker, oczko i gra w kości. Dodatkowo przy pokerze da się oszukiwać, co często jest przyczynkiem do pojedynku, w którym można przeciwnika okrutnie rozstrzelać albo pozbawić go broni lub kapelusza. W RDR ciągle coś odciąga naszą uwagę od głównego celu misji i robi to z takim wdziękiem i gracją, że chętnie się człowiek zapomina.

NIE MA DRUGIEJ GRY, W KTÓREJ STRZELANIE DAWAŁOBY TAKIE POCZUCIE MOCY, DZIĘKI DEAD EYE NAPRAWDĘ MOŻNA SIĘ POCZUĆ, JAK REWOLWEROWIEC Z „MROCZNEJ WIEŻY" STEPHENA KINGA

PEACEMAKER

Strzelanie jest świetnie zrealizowane i bardzo sycące. Niestety, trochę zabugowane, ale o tym w ramce. Nie ma jednak drugiej gry, w której dawałoby takie poczucie mocy, a dzięki Dead Eye, czyli lokalnemu bullet time'owi, naprawdę można się poczuć, jak rewolwerowiec z *Mrocznej Wieży* Stephena Kinga. To nie jest strzelanina, w której trzeba władować dwa magazynki w przeciwnika, żeby w końcu łaskawie padł. Tu wystarczy headshot, ale strzał w serce lub okolice również jest śmiertelny. Nieistotne, że ktoś jest Wielkim Szefem Lokalnej Bandy Podwórkowej – strzał w łeb zabija i nie ma przebacz. W drugą stronę jest nieco lepiej. Ale tylko nieco; wjechanie pod lufy czterech zaczajonych w zasadzce bandytów kończy się śmiercią jeszcze zanim zdąży się odpalić Dead Eye. A i headshota zdarzyło mi się kilka razy zebrać.



KOŃ, POCIĄG, DYLIŻANS I NOCLEG Sposobów przemieszczania się jest w RDR kilka. Na własnych nogach raczej się daleko nie zajdzie, konno też trwa to długo. Pociąg ma ograniczoną trasę i TGV to to nie jest. Z kolei dyliżanse zatrzymują się tylko w najważniejszych miejscach. Dlatego najlepiej stanąć na popas i wybrać z menu podróż do wyznaczonego celu. Proste!

Bronie są klasyczne – rewolwer, winchester i obrzyn. Potem dochodzą lepsze ich modele, lasso do łapania koni i zbiegów, a także noże do rzucania, dynamit i koktajle mołotowa oraz snajperka. Broń zdobywa się lub kupuje w sklepach, zaś amunicji najczęściej dostarczają polegli bandyci. W sklepach można też znaleźć inne dobra, ale rozpisywanie się o nich nie ma sensu – sprawdzicie to sami, bo nie wątpię, że w RDR zagracie.

Zabijanie jest odrobinę zbyt łatwe – autocelowanie wydatnie ułatwia zdejmowanie celów nawet wtedy, gdy ledwo je widać. Z drugiej jednak strony – to gracz jest tutaj niechybnym rewolwerowcem, a nie jakimś zezowatym frajerem. Stąd też w grze pełno jest klasycznych westernowych momentów. A to wysadzenie skrzynki dynamitu wyprawi przeciwnika w piękny lot do rzeki, a to celne trafienie sprawi, że elegancko spadnie z dachu, lub fiknie z siodła i zostanie przeciągnięty kilkadziesiąt metrów z nogą w strzemieniu.

Same pojedynki również są ciekawie pomyślane, całe odbywają się w zwolnionym tempie, a kto celniej strzela, ten szybciej napełnia pasek – kto po upływie czasu ma więcej, ten wygrywa. Można wygrać ładując wiele kul prosto w pierś przeciwnika, ale o wiele fajniej jest poczekać aż przeciwnik sięgnie po broń, a potem wytrącić mu ją jednym celnym strzałem, który od razu zakończy walkę.

ROZMIARAMI DOKUMENTNIE ROZWALA

Moje odczucia w kwestii RDR są proste – to świetna gra dla każdego fana westernów i sandboxów. Można tu robić tak dużo rzeczy, przy których ogranicza nas tylko wyobraźnia lub poczucie przyzwoitości (achievement „Dastardly" anyone?), że jest to aż niewyobrażalne. Rockstar jak zwykle przygotowali ogromną, różnorodną piaskownicę, w której każdy będzie bawił się tak, jak chce. Jeden będzie, jak Kaznodzieja z *Niesamowitego jeźdźca*, a inny, jak Zły z *Dobry, zły i brzydki*. Albo jak Brzydki.

Niestety, kilka rzeczy nie pozwala wystawić mi najwyższej oceny – gra jest mocno zabugowana, zdarzyło się jej kilka razy zawiesić Xboxa, czasami też przestawały pojawiać się kontekstowe polecenia, w związku z czym nie tylko nie można było wsiąść na konia, ale także zasejwować gry. Podczas burz animacja chrupie, a solidny pop-up oraz pojawianie się tekstur występuje nawet po zainstalowaniu gry na twardym dysku. Tylko niebywała grywalność do pewnego stopnia usprawiedliwia techniczne niedoróbki.

Animacja postaci i koni ociera się o genialność, a wygląd większości elementów wywołuje opad szczęki (zwłaszcza gdy tekstury się wreszcie dograją, heh). Może poza twarzami, które są dobrze wykonane, ale niezbyt ekspresyjne – często mimika nie przystaje do naładowanych emocjami słów. Dźwiękowo jest świetnie – bronie brzmią rewelacyjnie, głosy postaci dobrano bez pudła, a koń służy za system wczesnego ostrzegania – gdy rży podczas jazdy, znaczy to, że w pobliżu jest niebezpieczne zwierzę. No i najważniejsze – koń przybiega na zawołanie. A konkretniej – zagwizdanie. Nie to, co pojazdy w GTA, hehe. Szkoda tylko, że ścieżka dźwiękowa nie ma takiej charyzmy, jak filmowe arcydzieła Ennio Morricone. Ale i tak jest bardzo dobra.

Nie chcę przestawać grać w Red Dead Redemption i na szczęście nie muszę nawet pomimo zakończenia fabuły. Ale chciałbym, żeby ten świat się rozrastał, żeby powstawały kolejne misje do ściągnięcia, czy całe kampanie. I to szybko! Żeby RDR zastąpiło GTA, bo bardziej podoba mi się Dziki Zachód niż Liberty City. Uwielbiam ten świat, czuję się w nim o wiele lepiej, niż w kanionach ulic Liberty City. Bycie rewolwerowcem rządzi! ■■

OCENA **9.6/10**

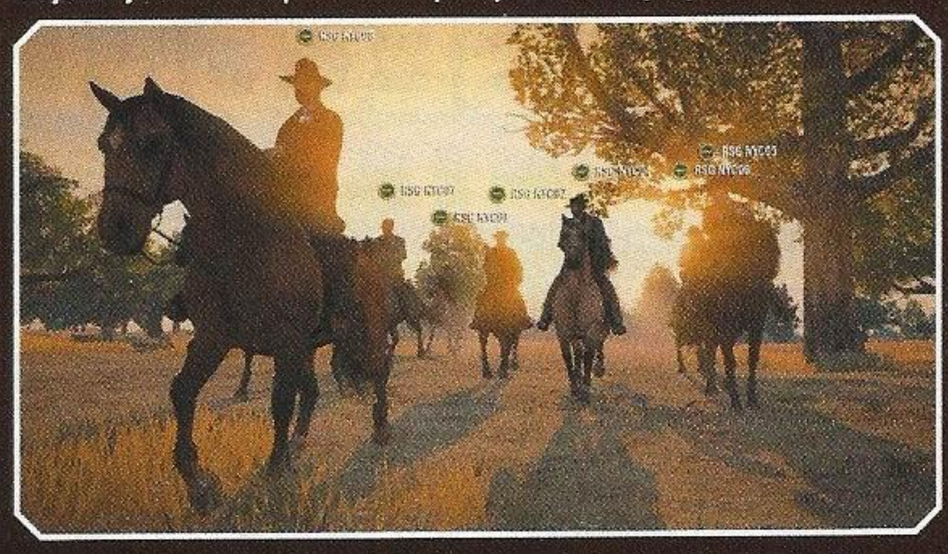
+ DZIKI ZACHÓD JAK Z WESTERNU
− KILKA WNERWIAJĄCYCH BUGÓW

PIASKOWNICA? TO CAŁA PUSTYNIA PIACHU!

ZA GARŚĆ EXPIRÓW WIĘCEJ

czyli zbierz swoją własną bandę wyjętych spod prawa

Multiplayer w Red Dead Redemption jest niesamowity, a gdy dojdzie jeszcze koop... Strach pomyśleć co się będzie działo.

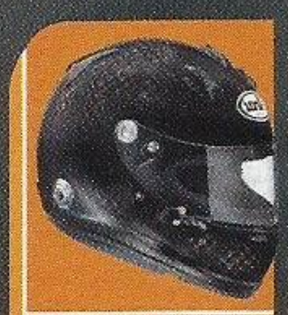


Tryb multi, to w większości sandboksów coś w rodzaju wisienki na torcie. Tak jest również i w przypadku RDR, tyle że ta wisienka ma rozmiary arbuza. Zabawy jest tutaj równie wiele, co w singlu, adrenaliny kilka wiader więcej, a żywotność gry zależy tylko od zmęczenia materiału i jakości internetowych przyjaźni. Jak działa multi? Lobby, w którym można znaleźć drużynę, to cały świat. Do naszej dyspozycji zostaje oddana mapa z trybu single, odarta jedynie z misji dla pojedynczego gracza i minigierek pokroju pokera (niestety, ale może jakieś DLC wkrótce?). Po mapie są za to rozrzucone różne misje i zadania, których mogą podjąć się gracze, ale oczywiście nie ma obowiązku uganiać się za gangami. Można stworzyć własny i molestować innych graczy, którzy będą przybywać coraz tłumniej, wraz z rosnącą nagrodą za łeb bandziora. W lobby wszystkie chwyty są dozwolone, chciałoby się rzec – istny Dziki Zachód. Nie zniechęcajcie się więc, kiedy kilku desperados pośle Was parę razy do piachu. Postać trzeba rozwinąć, podbijając jej poziom i ulepszając ekwipunek. Doświadczenie do levelowania zdobywa się za wykonane misje (jak np. szturm na kopalnię złota i wykradnięcie pod ostrzałem wagonika z cennym kruszcem), za powalonych przeciwników oraz za wykonywanie wyzwań (podobnie jak w singlu, zadania w stylu strącania ptaków w locie). Ekwipunek zaś może być zdjęty z trupa lub stanowić nagrodę za kolejny poziom. Nagrodami mogą być również nowe wierzchowce (zaczynamy od osiołka, kończymy na bizonie!) oraz skórki dla postaci. Tyle tryb Free Roam, ale oprócz niego są również bardziej tradycyjne zabawy, czyli death match lub CTF, a każda z nich zaczyna się rzeźnią w samo południe. Jest bardzo suto. //sasori

DOBRY, ZŁY I BRZYDKI Marston może i nie lubi za dużo gadać, ale większość napotykanych postaci nawija jak najęta. Czasami brakowało mi tego westernowego porozumienia bez słów i tajemniczych, małomównych, groźnych rewolwerowców. No ale fabułę jakoś trzeba było przedstawić.

SPLIT/SECOND VELOCITY

SPEKTAKULARNOŚĆ PONAD WSZYSTKO



txt: FAX

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Disney IE
- Producent: Black Rock
- Liczba graczy: 1-2 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Nie podeszło mi Split/Second, już po pierwszym przejeździe wiedziałem, że masa skryptów sprawi, że wieża będzie walić się za każdym razem, a pociąg zawsze wypadnie z torów w tym samym miejscu. Blur odrobinę lepszy. **7/10**

Pierwszego dnia chciałem przyznać Split/Second dychę, ale drugiego skłaniałem się już ku dziewiątce. Wszystko dlatego, że przez pierwsze godziny gra powala spektakularnością i dostarcza rozgrywkę, jakiej jeszcze nie było. Niestety materiał szybko się męczy i gra stosunkowo wcześnie przestaje zaskakiwać.

DZIEŃ PIERWSZY: ZASKOCZENIE

Autorzy niezwykle widowiskowych wyścigów Pure postanowili posunąć się o krok dalej. Muszę im oddać sprawiedliwość i napisać, że dotarli w rejony, których nikt do tej pory nie odwiedzał. Stworzyli telewizyjne show pokazujące zmagania kierowców na trasach, które w trakcie wyścigu zamieniają się w pole bitwy. Jednak nie chodzi o taką walkę na drogach, jak w serii Burnout. Tutaj przepychanki nie mają większego znaczenia. Model jazdy nawiązuje co prawda do tego, który stworzyła ekipa Criterion Games, a ostra jazda jest wynagradzana, ale na tym kończą się podobieństwa. W Burnout efektowne ślizgi i inne niebezpieczne manewry ładowały pasek przyspieszenia, a w Split/Second chodzi o odpalanie skryptowanych specjałów.

Wyobraźcie sobie, że na zakręcie wyprzedza Was przeciwnik. Możecie próbować go dogonić, ale o wiele łatwiej jest go po prostu zniszczyć. Gdy naładujecie specjał, nad wozem przed Wami pojawi się ikonka symbolizująca możliwość odpalenia eksplozji. Może to być detonacja stojącego na poboczu autobusu, czy zrzucenie wybuchowych beczek z pokładu przelatującego nad trasą helikoptera. To podstawowe zagrania.

Znacznie ciekawiej prezentują się takie cuda, jak zdetonowanie ładunków w całym budynku, którego odłamki masakrują przeciwników. Eksplozja stacji benzynowej, gdy próbuje przez nią przejechać grupa pojazdów, to naprawdę sycący widok. Wszystko zależy naturalnie od mapy. Na lotnisku można doprowadzić do zniszczenia olbrzymiej wieży, czy uruchomić awaryjne lądowanie samolotu na pasie startowym, przez który przebiega trasa wyścigu. Na terenie fabryki walą się kominy i instalacje, na przedmieściach sypią się budynki i mosty. Poza miastem eksplodują zbocza górskie, a w centrum metropolii pociąg spada z torów i demoluje estakadę. Część specjałów tworzy nowe skróty i zmienia przebieg trasy i na przykład wywalenie dziury w asfalcie pozwoli wjechać do podziemnego parkingu.

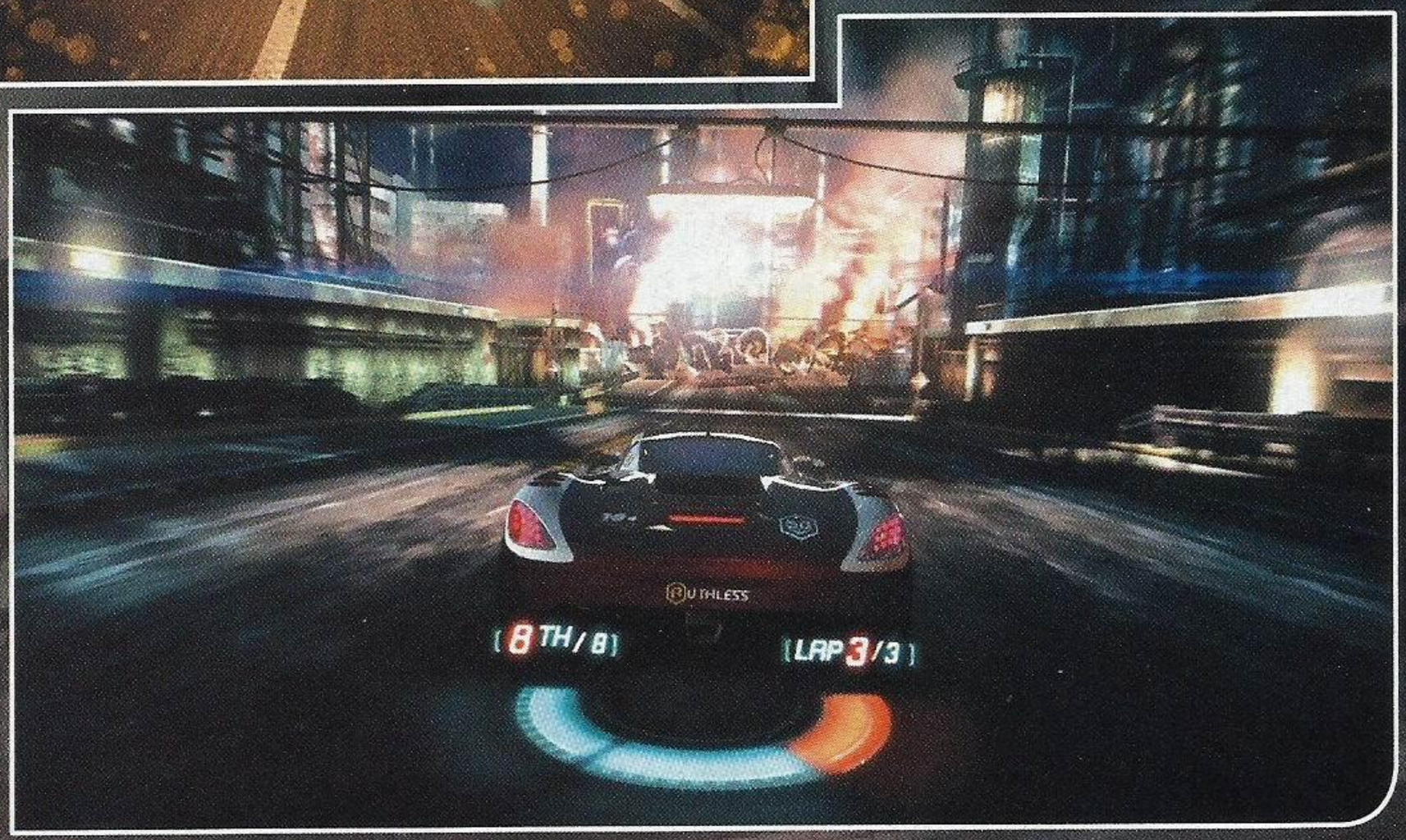
Atrakcji tu mnóstwo i za pierwszym razem długo zbiera się szczękę z podłogi. W końcu w ilu grach Wasz samochód wypada ze skoczni na pokład lotniskowca i musi omijać zsuwające się z niego myśliwce?

DZIEŃ DRUGI: EMOCJE

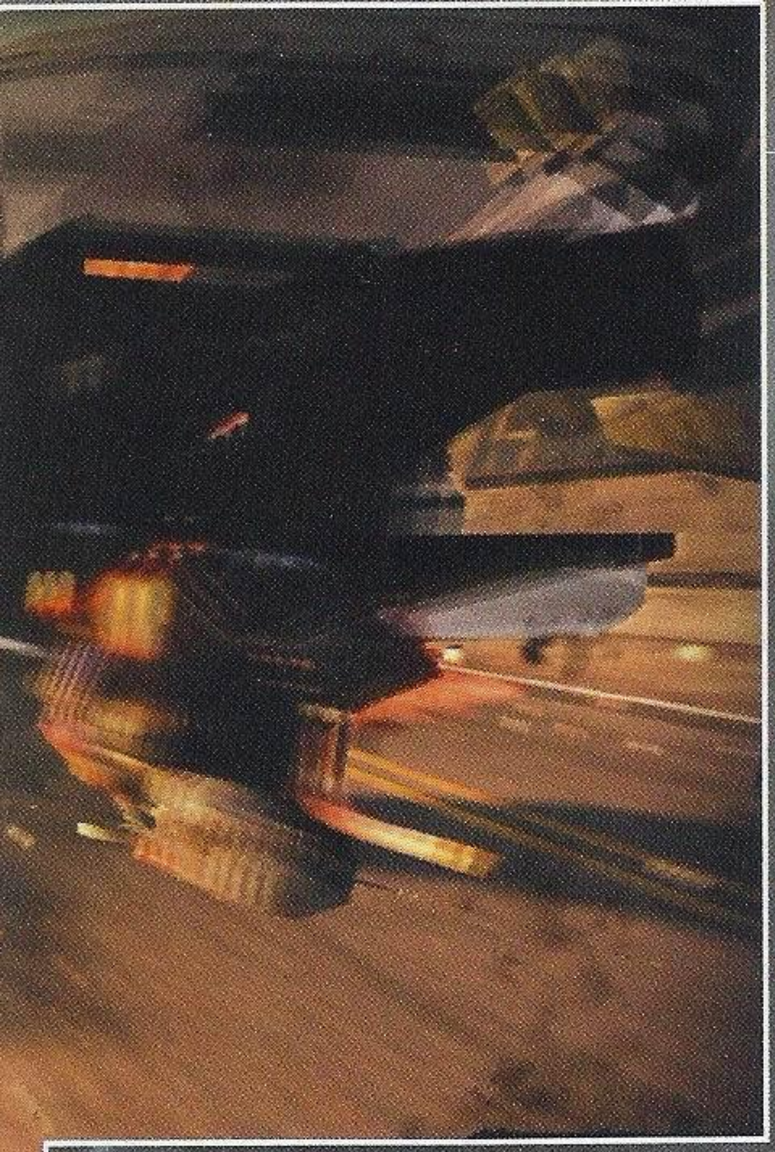
Wszystkie te emocjonując i widowiskowe skrypty nie są sztuką dla sztuki, ale umożliwiają wygranie wyścigu. By zdobyć pierwsze miejsce, trzeba jeździć agresywnie, ładować pasek specjałów i stale je odpalać. Przeciwnicy nie odpuszczają i walka trwa od pierwszej do ostatniej minuty wyścigu. Dawno tak dobrze się nie bawiłem i nigdy nie widziałem takiej wojny na trasie. Naturalnie wirtualni kierowcy również mogą inicjować ataki, więc nie raz spadały na mój samochód stalowe belki, czy całe ściany budynku. Eksplozje wozów na podziemnym parkingu rzucały moją maszyną, jak zabawką, a zwalenie mi na głowę kilkusetmetrowej wieży uznałem za zdrowe przegięcie. Piękne jest to, jak trasy zmieniają się na oczach graczy; podczas pierwszego przejazdu panuje sielanka, ale ostatnie to już istny Armagedon. Płonące budynki, dymy widoczne z odległości kilku kilometrów i tony odłamków na trasach. Black Rock Studio stworzyło potwora, który niszczy otoczenie niczym bomba atomowa odpalona w Modern Warfare.

PŁONĄCE BUDYNKI, DYMY WIDOCZNE Z ODLEGŁOŚCI KILKU KILOMETRÓW I TONY ODŁAMKÓW NA TRASACH. BLACK ROCK STUDIO STWORZYŁO POTWORA

Split/Second ma formę wieloodcinkowego show, ale nie ma to większego wpływu na samą rozgrywkę. Za pierwsze miejsca zdobywa się punkty, które odblokowują dostęp do kolejnych wyścigów i sezonów, czyli nowych trybów. Tych przygotowano sporo i, jak wszystko w tej grze, zaskakują one kreatywnością. Podstawą są normalne zmagania ośmiu kierowców, a podczas eliminacji po każdym okrążeniu ostatni w stawce odpada. To wyścigowy standard, ale już przy okazji samotnego przejazdu na czas zabawa eksploduje grywalnością. Należy po prostu dojechać do mety, ale gra automatycznie odpala wszystkie skrypty, więc wyścig polega na omijaniu przeszkód, co gwarantuje ogromne emocje. W tym trybie można na „spokojnie" pooglądać wszelkie eksplozje, którymi Split/Second tak hojnie obdarza graczy. Kolejnym pomysłowym trybem jest survival, czyli wyprzedzanie ciężarówek (to zupełnie jak na polskich drogach). Nie byłoby w tym nic trudnego, gdyby nie spadające z nich i widowiskowo eksplodujące butle z gazem. Czyste szaleństwo i adrenalina wylewająca się wiadrami. Nie mniej efektownie prezentuje się ucieczka przed helikopterem bojowym, odpalającym w kierunku gracza salwy rakiet. Głupota? Może i tak, ale miło sprawdzić takie urozmaicenie. Wszystkie te tryby występują w kilku wariacjach.



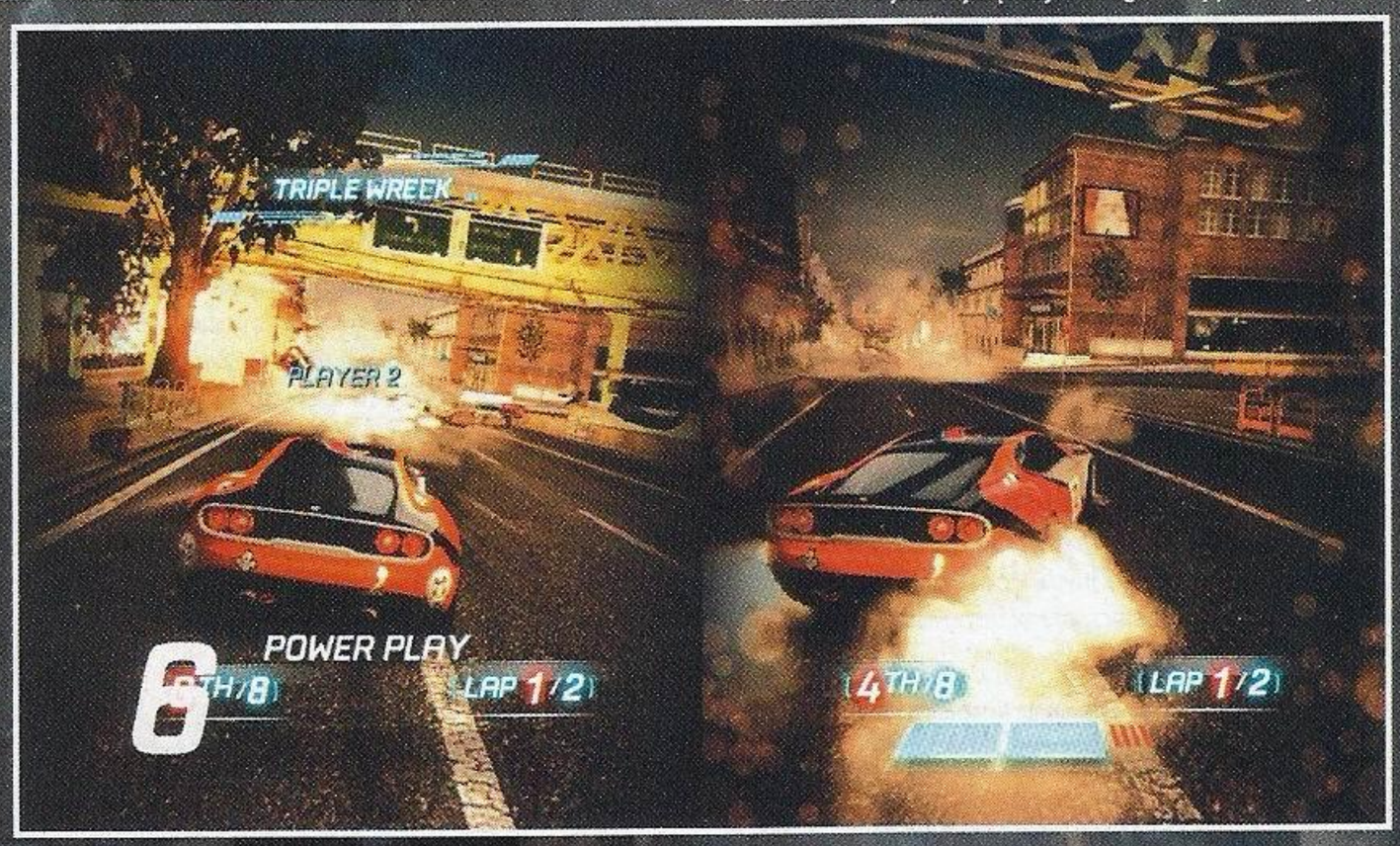
GDZIE NAGRODY? Zabrakło mi dodatkowych nagród za przejazdy. Demoluję pół trasy, a gra nie przyznaje za to bonusów, rang, czy pucharów. Przykra sprawa. Burnout lepiej nagradzał graczy.



DZIENNA DAWKA Split/Second najlepiej ostrożnie sobie dawkować. Jeden sezon dziennie i przerwa. Dzięki temu gra nadal będzie Was zaskakiwać. Liczę jednak na jakieś dodatki, bo podstawowych tras jest po prostu za mało. Powtarzalność jest największym wrogiem tej produkcji.

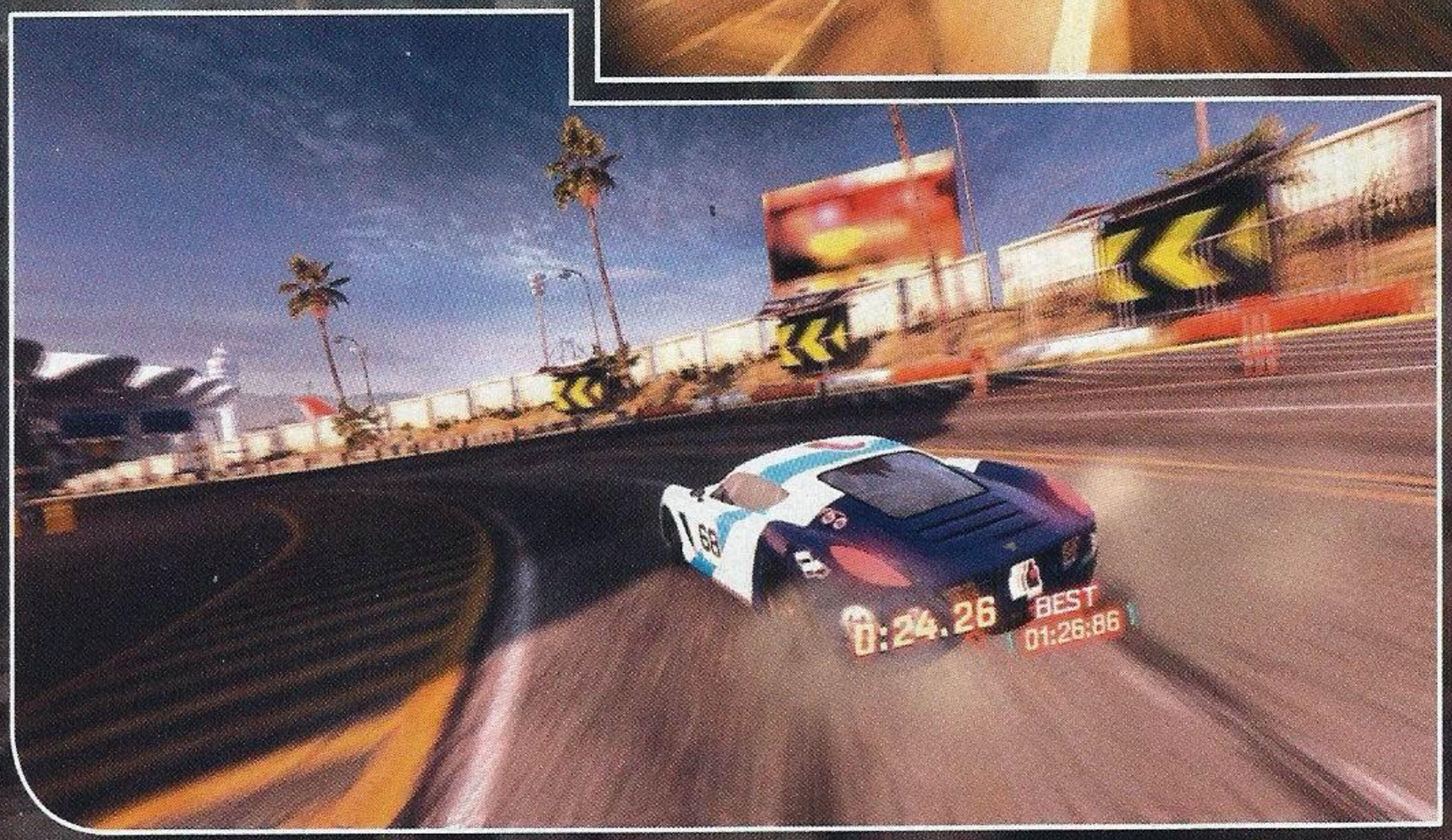
MULTI W SIECI

Serial dla samotnego gracza dość szybko się kończy (kilka dni) i pod koniec zaczyna nudzić, warto więc sprawdzić rozgrywkę wieloosobową. Tutaj czeka na Was fenomenalna zabawa, ale pierwsze dni po premierze mogą być ciężkie. W Split/Second po prostu trzeba nauczyć się grać, czego sam doświadczyłem, bo zabawa wyraźnie różni się od trybu single player. Po pierwsze, można odskoczyć stawce na kilkadziesiąt sekund, co jest niemożliwe w wyścigach z konsolowymi kierowcami, którzy oszukują na potęgę. Po drugie, zupełni inaczej jest zwalić komin na samochód prawdziwego gracza. Satysfakcja gwarantowana. Poza tym emocje trzeba liczyć potrójnie, bo w końcu drugi człowiek na pewno odpowiednio skomentuje Waszą porażkę. Trzecia sprawa to przepychanki na trasie. To nie Burnout, ale gracze spychają, taranują i zachowują się nieprzewidywalnie. Podsumowując, gra świetnie sprawdza się w sieci.



DZIEŃ TRZECI: NUDA

Największym problemem Split/Second jest nuda. Gra po kilku dniach zaczyna się powtarzać i niczym już nie zaskakuje – skryptowane akcje mają to do siebie, że zawsze dzieją się w tych samych miejscach. Bardzo też doskwierał mi brak większej liczby tras. Pierwszy dzień z tym tytułem przypomni Wam, czemu kupiliście konsolę, ale kolejne będą coraz bardziej usypiające. Kolejna sprawa to oszustwa wirtualnych kierowców. Na taką skalę nikt jeszcze nie próbował obchodzić zasad fair play. Walka na trasie trwa non stop, co zmusiło autorów do wielu sztuczek. Przeciwnicy są nieustannie obecni, zawsze idealnie wchodzą w zakręty i potrafią teleportować się przez połowę trasy. Jeśli gra informuje mnie, że mam dziesięć sekund przewagi, to jakim cudem wyprzedza mnie właśnie kilku przeciwników? Nie opłaca się również jechać na początku stawki, bo spadnie na Was niczym tona cegieł grad agresywnych skryptów, a utrzymanie kontroli nad pojazdem podczas trzech kolejnych fal uderzeniowych jest nie lada wyzwaniem. Tym samym gra frustruje, bo ciężko zająć wysokie miejsce na podium. Oszustwom nie ma końca, co wzbudziło u mnie ogromne poczucie grywalnej niesprawiedliwości.



DZIEŃ CZWARTY: OCENA

Piękna Split/Second nie widać na obrazkach, ten tytuł trzeba zobaczyć w ruchu, więc po lekturze zapraszam Was na NEOGO.pl. Na filmach z gry zobaczycie ile pracy włożyła ekipa Black Rock Studio w ten tytuł. Tak bogatych i interaktywnych tras nie ma nikt na rynku. Otoczenie wypada rewelacyjnie, a efekty specjalne wgniatają w fotel po sprężyny. Nieco słabsze są modele samochodów, które nie rozpadają się tak pięknie, jak w serii Burnout. Całe to widowisko nie miałoby jednak takiej mocy, gdyby nie doskonała ścieżka dźwiękowa – muzyka podkręca napięcie i kojarzy mi się z najlepszymi filmami akcji.

Nie ma dziesiątki, nie ma dziewiątki, ale jest mocna ósemka. Ten tytuł trzeba zobaczyć, trzeba w niego zagrać, by uwierzyć jak kreatywne i wybuchowe mogę być wyścigi. Wrażenie prędkości zmusza do natychmiastowych reakcji, eksplozje na trasie w nieprawdopodobny sposób demolują otoczenie, a walka na ulicach nabiera nowego znaczenia. Powtarzam jednak – gra szybko zaczyna nudzić, a mała liczba tras rozczarowuje. Ciężko nie rzucać też padem o ścianę, patrząc na oszustwa konsolowych kierowców. Dlatego gracze, którzy jeżdżą również w sieci, będą bawić się lepiej od samotników. Ale i tak szczerze polecam Split/Second, bo to pozycja jedyna w swoim rodzaju, pokazująca jak wiele można jeszcze wymyślić w grach wyścigowych. ■■

OCENA 8.3/10

+ TRASY, SKRYPTOWANE AKCJE, MASA ZABAWY
– PRZECIWNICY OSZUKUJĄ, SZYBKO NUDZI

TAKICH WYŚCIGÓW JESZCZE NIE BYŁO, GRAĆ!

GARAŻ Nie znajdziecie tu licencjonowanych maszyn, co nie powinno nikogo dziwić. Mimo to z miejsca rozpoznacie Ferrari, Porsche, czy Lamborghini. Pojazdy różnią się osiągami (prędkość, wytrzymałość), choć nie mają one większego znaczenia dla rozgrywki. Tu o wiele bardziej liczą się wybuchy.

UFC UNDISPUTED 2010

NARODZINY KOLEJNEJ SPORTOWEJ SERII

txt: MARCELLUS

X360 | PS3

- Wydawca: THQ
- Producent: Yukes
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: juz jest
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nie znam się na MMA, w ogóle nie kręci mnie ten sport, wolę tradycyjne sztuki walki, jak Taekwon-do, czy Kung-Fu. Tak to jest, jak człowiek zatrzyma się na poziomie filmów o ninja z lat osiemdziesiątych, hehe. W każdym razie, już drugi raz próbowałem nauczyć się grać w UFC i odrzucił mnie rozbudowany system walki, którego nie jestem w stanie ogarnąć bez tutoriala. Mam za mało czasu i cierpliwości, by metodą prób i błędów dojść do momentu, gdy będę mógł po prostu pobawić się tą grą bez ciągłego zbierania batów. 7/10

Popularność poprzedniej części gry zaskoczyła wydawcę i zapewne także Dana White'a, łysego jak kolano i subtelnego jak Lepper szefa UFC. Ale szok nie trwał dłużej, niż odzyskanie sił przez dobrego fightera po wyłapaniu lucky puncha od amatora. Druga część stała się pewna, jak tylko UFC 2009 osiągnęło pierwszy milion sprzedanych egzemplarzy. No i dokładnie rok później jest – niemal identyczna gra z kilkoma fajnymi usprawnieniami. THQ i Yukes mają wprawę w tej robocie – od lat przecież co rok pojawia się kolejna część WWE RAW vs. Smackdown i nawet najwierniejsi fani nie potrafią czasami dostrzec różnicy. Ja też na początku nie dostrzegłem niczego nowego w UFC 2010, za to wiele złego.

GŁOWA W TYŁKU

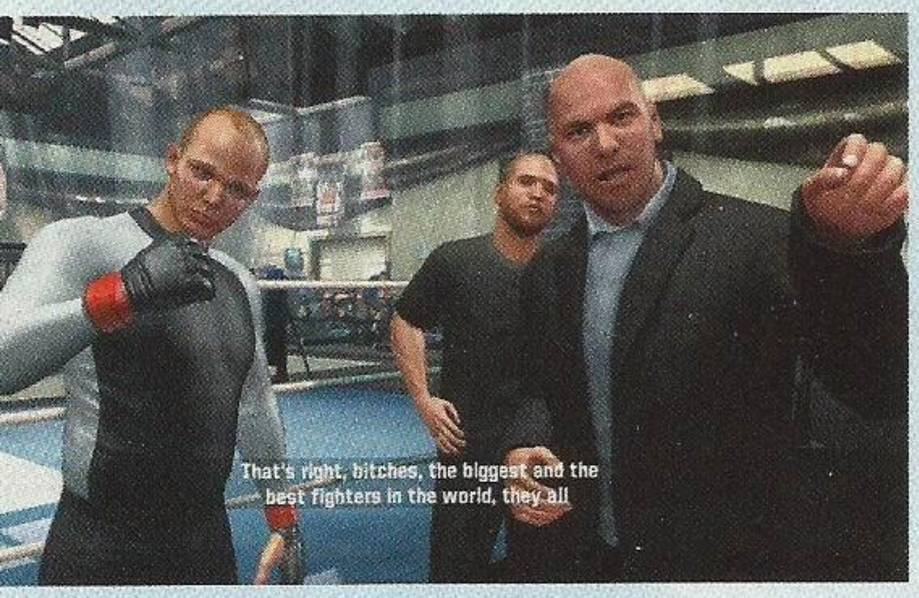
Ktoś w THQ i Yukes powinien ją natychmiast wyjąć z tego ciemnego miejsca, bo niedobór tlenu nie sprzyja myśleniu. Nie wiem jak można zrobić tak nieprzystępny tutorial do tak bardzo skomplikowanej i rozbudowanej gry. Wiem, w poprzedniej był identyczny, ale wtedy byłem zajęty zachwycaniem się systemem walki i rozgryzałem go nie zwracając uwagi na żadne przeszkody. Tym razem postarałem choć na chwilę wczuć się w kogoś, kto nigdy nie grał w bijatykę tego typu, a i o MMA pojęcie ma powiedzmy średnie i nie odróżni kimury od armbara, choćby mu łamano rękę.

Developerzy postanowili każdego nowego gracza kompletnie upokorzyć. Nie dość, że gra jest naprawdę cholernie rozbudowana – masa ciosów, chwytów, rzutów, pozycji i przejść pomiędzy nimi wymaga długiej nauki samej terminologii, ale co gorsza – nikt nie uczy co do czego służy i co jest skuteczne, a co nie. Żółtodziób polega głównie na ciosach ze stójki i zostanie błyskawicznie zmiażdżony, gdy trafi na kolesia preferującego np. ground & pound. Albo tajskiego boksera kopiącego kolanami w klinczu.

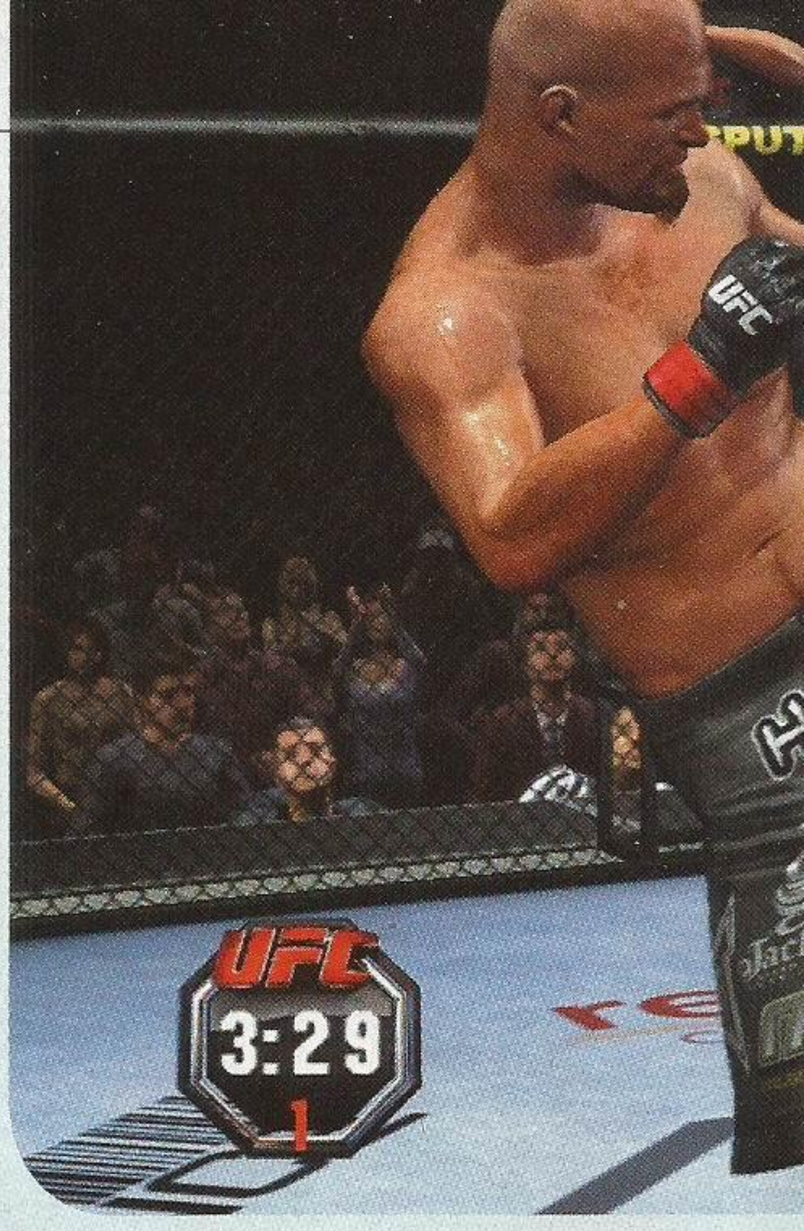
Nawet przejście całego tutoriala niewiele tu pomoże, bo niuansów jest tak wiele, że naprawdę ciężko je spamiętać. A przecież każdy zawodnik ma inne umiejętności! Jeden może znokuatować z tajskiego klinczu, a inny nie. Jeden umie rzucić przez biodro, a inny wciągnąć do gardy. Tego wszystkiego trzeba się mozolnie uczyć samemu metodą prób i błędów. A potem jeszcze dostosowywać do przeciwnika – jeżeli jest lepszy w stójce, może lepiej nie wdawać się w wymiany ciosów i sprowadzić go do parteru? Masa szczegółów do ogarnięcia. Dla fanów MMA, a wiadomo, że to w tym momencie najpopularniejszy sport walki na świecie i tysiące chłopaków w naszym kraju go trenuje, to naprawdę fajna gra, którą z pewnością docenią. Ale bezlitosna dla początkujących.

OD ZERA DONIKĄD?

Kariera uległa rozbudowaniu o elementy pseudofabularne, które dodają sporo klimatu, zwłaszcza gdy zaraz po walce udziela się wywiadu rozentuzjazmowanemu Joe Roganowi, albo można nawrzucać przeciwnikowi lub podlizać się publice. Poza tym ogromna jest różnica w kreowaniu swego zawodnika. Począwszy od rozbudowanego edytora postaci, przez trenowanie cech, umiejętności, ciosów...



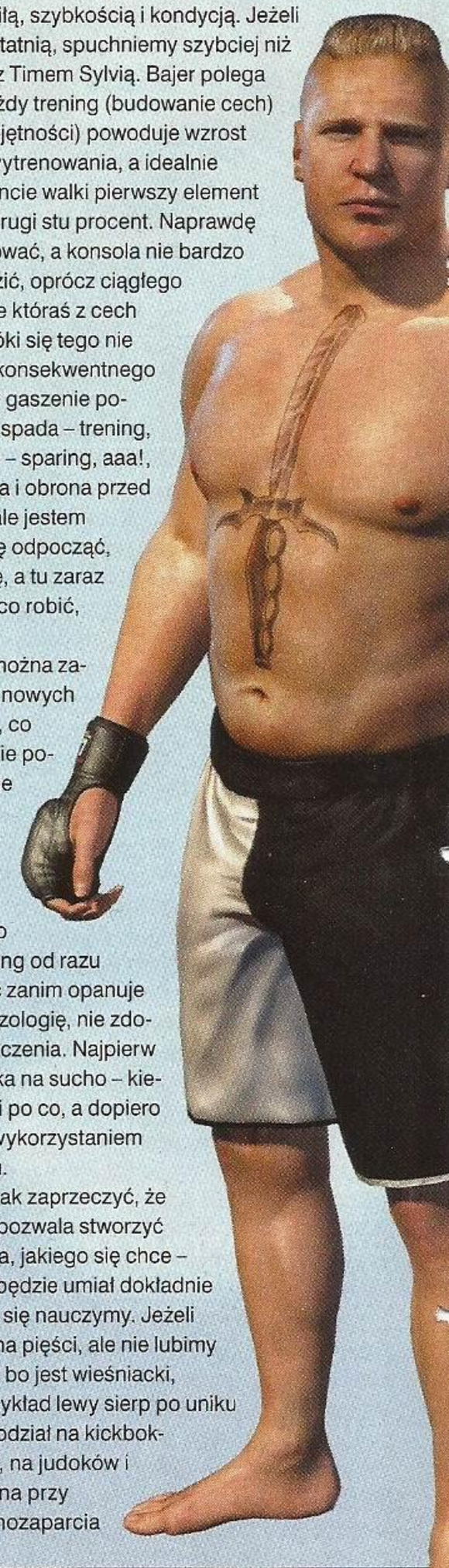
ZAWODNICY JAK ŻYWI Pod względem wykonania postaci, nowe UFC po raz kolejny podnosi poprzeczkę – zawodnicy wyglądają znakomicie, szczególnie gdy są już solidnie obici po walce.



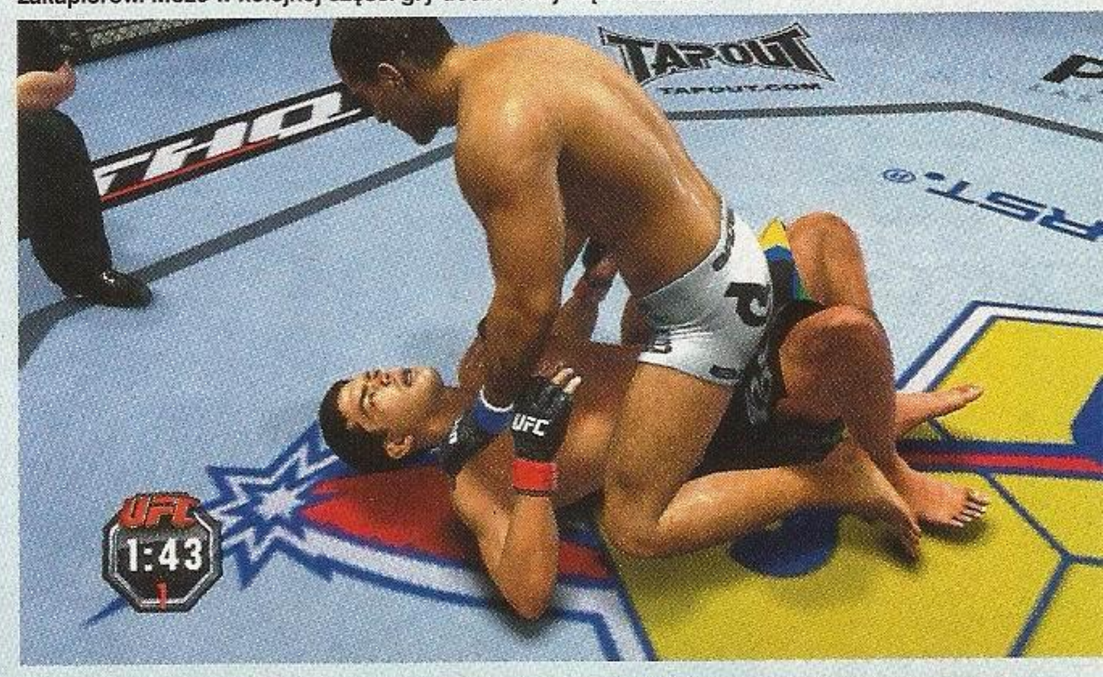
Haczyk tkwi w tym, że tym razem nietrenowane cechy zaczynają zanikać! Jeżeli nie będziemy przez jakiś czas przyznawać punktów na przykład na obronę przed dźwigniami, jej poziom zacznie się zmniejszać! Podobnie jest z cechami, czyli siłą, szybkością i kondycją. Jeżeli zaniedbamy tę ostatnią, spuchniemy szybciej niż Pudzian w walce z Timem Sylvią. Bajer polega zaś na tym, że każdy trening (budowanie cech) czy sparing (umiejętności) powoduje wzrost zmęczenia oraz wytrenowania, a idealnie jest, aby w momencie walki pierwszy element był bliski zeru, a drugi stu procent. Naprawdę trudno to zbilansować, a konsola nie bardzo potrafi coś doradzić, oprócz ciągłego przypominania, że któraś z cech nam maleje. Dopóki się tego nie ogarnie, zamiast konsekwentnego trenowania mamy gaszenie pożarów – aaa!, siła spada – trening, ooo!, cios słabnie – sparing, aaa!, kondycja mi spada i obrona przed kopnięciami też, ale jestem zmęczony i muszę odpocząć, bo złapię kontuzję, a tu zaraz walka... co robić, co robić, co robić!?

A przecież nie można zapomnieć o nauce nowych ciosów i sztuczek, co również męczy i nie pozwala w tym czasie trenować cech i umiejętności. No i tradycyjnie już – opis dostępnych zagrań jest bardzo lakoniczny, a trening od razu punktowany, więc zanim opanuje się choćby klawiszologię, nie zdobywa się doświadczenia. Najpierw powinna być nauka na sucho – kiedy użyć, jak użyć i po co, a dopiero potem sparing z wykorzystaniem nowego elementu.

Nie można jednak zaprzeczyć, że ten nowy system pozwala stworzyć takiego zawodnika, jakiego się chce – oprócz podstaw, będzie umiał dokładnie te rzeczy, których się nauczymy. Jeżeli chcemy walczyć na pięści, ale nie lubimy superman punch, bo jest wieśniacki, wybieramy na przykład lewy sierp po uniku w lewo. Zniknął podział na kickbokserów i muay thai, na judoków i zapaśników. Można przy pewnej dozie samozaparcia



NATURAL BORN KILLERS Zawodnicy występujący w UFC to banda konkretnych zakapiorów. Może w kolejnej części gry doczekamy się Pudziana?



stworzyć kopiącego jak Taj zapaśnika zakładającego chwyty z brazylijskiego ju-jitsu.

Tak czy inaczej – notes na pewno przyda się podczas gry, choćby do notowania na co przydzielić punkty umiejętności, a także jakich ciosów i w jakiej szkole się człowiek uczył. A także dużo cierpliwości do nauki przejść.

KILKA ODDECHÓW

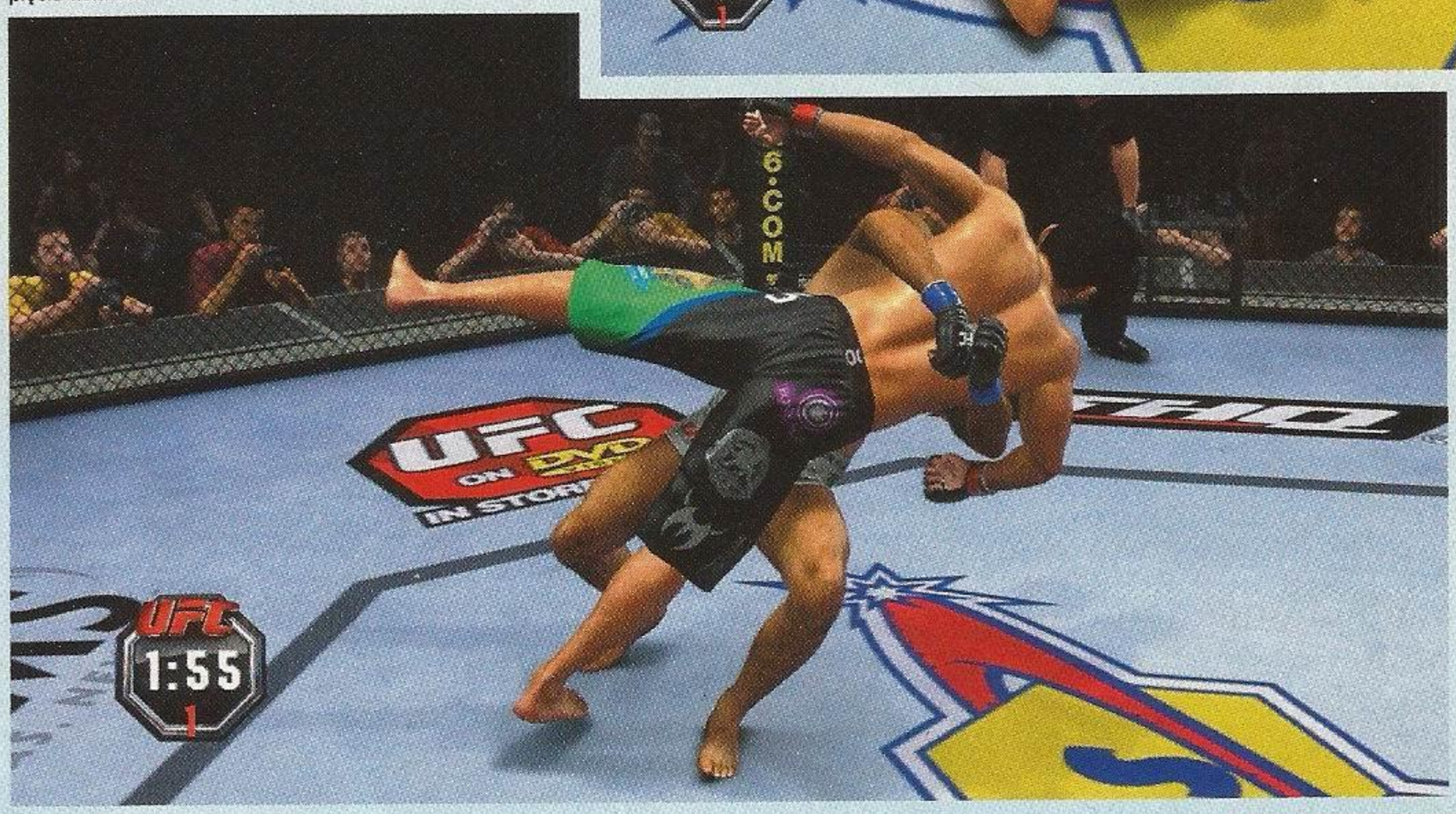
Okej, dowaliłem developerom za ewidentne wady gry, czas pochwalić za fajne nowinki. Jak choćby uniki pozwalające przepuścić cios przeciwnika, także przy jednoczesnym wyprowadzeniu własnego. Poprawiono również klincz, który różnił się mechaniką sterowania od innych elementów zapaśniczych, co sprawiało, że był niewygodny w użyciu. Zlikwidowano też „spamowanie" blokiem prób zmiany pozycji w parterze, co powinno znacznie poprawić szanse zawodników znających się na bjj i zapasach, a nie tylko dysponujących mocnym ciosem. Doszło też wiele nowych ciosów i przejść, co sprawia, że walki wyglądają jeszcze bardziej realistycznie. No i w końcu można w parterze naprawdę mocno obić przeciwnika, a nie tylko na nim leżeć w nadziei, że się podda.

Fighterzy wyglądają jeszcze lepiej niż rok temu, widać niemal każdą pulsującą z wysiłku żyłę. Brutalnie prezentują się wszelkie rozcięcia i opuchlizny na twarzach walczących – po zaciętym starciu obaj zawodnicy wyglądają często tak, że nie sposób odróżnić zwycięzcy od pokonanego. Ale równie często jest to jasne jak słońce.

PROSTE, ŻE TRUDNE

Paradoks – podstawy walki w UFC są banalne, a układ przycisków jest tekkenowy: lewa piącha, prawa piącha, lewy kopniak, prawy kopniak. Dopiero w kombinacji z modyfikatorami siły czy wysokości ciosu oraz masą innych zagrań, wychodzi jak bardzo głęboki i skomplikowany, a jednocześnie świetnie przemyślany jest to system. Walka dlatego sprawia tyle radości, bo wygrana nigdy nie przychodzi łatwo. Oprócz może dwóch pierwszych poziomów trudności, gdzie przeciwnicy dają się względnie łatwo nokautować. Ale na wyższych poziomach walka jest wysiłkiem psychofizycznym. Oczywiście nieporównywalnym z prawdziwym starciem, ale mimo wszystko – można się zmęczyć i spocić. Zwłaszcza, gdy trzeba się wyrywać z dźwigni, co wymaga obłąkańczego kręcenia kółek prawym analogiem. A już walka w sieci z żywym, kompetentnym przeciwnikiem, to prawdziwa wojna. Głównie nerwów, ale także taktyki. Plan walki jest w MMA rzeczą najważniejszą. Albo nie, nie plan, ale trzymanie się planu. Oczywiście, czasami dochodzi szczęście, ale niemniej – najistotniejsze jest ograniczenie silnych stron przeciwnika i wykorzystanie swoich. Jeżeli zaś obaj zawodnicy są świetnymi puncherami, wygra ten, który lepiej użyje swych pozostałych umiejętności. Nie piszę tego ot tak sobie – to nie jest poradnik dla początkujących wojowników MMA – dobre granie w UFC 2010 wymaga długiego treningu. O ile chce się grać na poziomie expert, który moim zdaniem jest jedynym godnym uwagi.

PO XI: I NIE BĘDZIESZ ODSPRZEDAWAŁ GIER SWOICH
THQ wzorem EA także wprowadziło przypisany do każdej kopii kod do grania online. Jeśli kupicie „używkę" i będziecie chcieli zagrać w sieci, przygotujcie się na dopłatę równowartości pięciu dolarów.



W TYM MOMENCIE NIE MAM ŻADNYCH WĄTPLIWOŚCI – KAŻDY FAN MMA POWINIEN WPISAĆ UFC 2010 NA LISTĘ ZAKUPÓW. NAWET JEŻELI MA JUŻ POPRZEDNIĄ CZĘŚĆ

NIE TYLKO KARIERA

Ale też niewiele poza nią – tryby turniejowe, prosty a la arcade, czyli droga do pasa mistrzowskiego, a potem jego obrona, a także ciekawostka w postaci „historycznych" walk z UFC, które można sobie odtworzyć. Undisputed błyszczy głównie w oktagonalnym ringu – świetny system walki i pełne emocji walki oraz spektakularne nokauty. Kariera fajna, ale dbanie o równomierny rozwój zawodnika jest nieco zbyt skomplikowany.

Jeżeli nie macie w planie grania ze znajomymi, którzy będą stanowić jakieś wyzwanie, albo nie będziecie grali w sieci, UFC 2010 nie zaoferuje Wam specjalnie dużo zabawy. No chyba, że będziecie, tak jak ja, w nieskończoność powtarzać walki pomiędzy tymi samymi zawodnikami, żeby znaleźć najlepszą taktykę na każdego przeciwnika.

Na razie UFC Undisputed 2010 jest najlepszą grą o MMA, ale EA Sports nie byłoby liderem gier sportowych, gdyby ominęło choć jedną popularną dyscyplinę i prawdopodobnie już jesienią na rynek trafi EA Sports MMA stworzone między innymi przez twórców Fight Night. Wtedy zobaczymy, czy będzie liczącym się konkurentem, ale w tym momencie nie mam żadnych wątpliwości – każdy fan MMA powinien wpisać UFC 2010 na listę zakupów. Nawet jeżeli ma już poprzednią część. Ta jest wprawdzie tylko trochę lepsza, ale w istotnych punktach, jak choćby walce w sieci. ■■

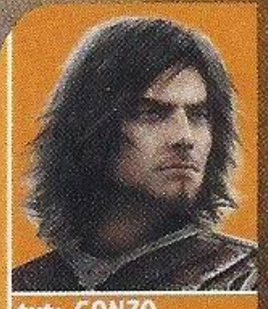
OCENA **8.2/10**

+ SYSTEM WALKI NADAL RZĄDZI, INTENSYWNOŚĆ
– SŁABY TUTORIAL W SKOMPLIKOWANEJ GRZE, KOD NA ONLINE

WARTO TRENOWAĆ

Gladiatorzy

Jestem fanem MMA od ponad dekady. Grałem w pierwszą grę ekipy Anchor jeszcze na Dreamcasta w roku 2000, a niesławne „walki w klatce" oglądałem nawet wcześniej. W ciągu siedemnastu lat istnienia UFC nastąpiła niesamowita metamorfoza postawy mediów odnośnie tego – nie oszukujmy się – sportu. Nie jest wcale brutalniejszy od boksu, ale przez lata był traktowany, jak coś odrażającego, jak walki wściekłych psów. Dopiero, gdy okazało się, że można na tym zarobić, i to bardzo dobrze, amerykańskie stacje telewizyjne dopuściły MMA na antenę nie tylko w formie PPV – a konkretnie CBS pokazuje gale federacji Strikeforce. Wielkie zasługi dla promocji MMA na świecie ma szef UFC Dana White, choć można go nie lubić za niewyparzoną gębę.



txt: GONZO

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubi Montreal
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Książę nadszedł po cichu, niepoprzedzony hypem w mediach branżowych. Widać, że nie był projektem priorytetowym Ubisoft, ale mimo wszystko wypadł moim zdaniem świetnie. Poczułem tę samą co niegdyś radość ze skakania i biegania po ścianach oraz szukania drogi do celu. Szkoda jedynie, że nowe moce dochodzą tak późno, zwłaszcza „zatrzymywanie" wody. No i może jeszcze tego, że grafika jest nie tak dobra jak mogłaby być. Ale poza tymi słabostkami, to najlepsza klasyczna gra action-adventure, jaka ostatnimi laty pojawiła się na rynku. Nie żaden samograj. **8/10**

PRINCE OF PERSIA ZAPOMNIANE PIASKI

DOJRZEWANIE TO OKRES ŻYCIA MIĘDZY DZIECIŃSTWEM A DOROSŁOŚCIĄ

W przypadku księcia Persji dotyczy to przejścia od beztroski w manipulowaniu czasem, do mrocznej negacji wszystkiego wokół. Zapomniane Piaski to interquel serii wytyczającej na poprzedniej generacji wąwóz, którym płynął główny nurt rzeki z platformówkami. Nie jest mocno powiązana z goszczącym w kinach filmem, za to wreszcie możemy się domyślać, czemu w Warrior Within książę zaczął słuchać ciężkiego Godsmack, świadomie przestał używać żelu do mycia, podkreślił oczy tuszem do rzęs i gdyby miał pod ręką dezodorant, posłużyłby mu jako kieszonkowy miotacz płomieni, a nie odświeżacz do ciała. Cóż, po prostu był cholernie wkurzony, a po wydarzeniach z Zapomnianych Piasków każdy z literą M w dowodzie osobistym postąpiłby podobnie. Z tym żelem to nawet niektórzy już praktykują. To się czuje. W autobusach.

SKUTKI UBOCZNE: ZMIANA W DEMONA

Tym samym eksperyment sprzed dwóch lat z grą, która zrywała ze stylistyką, a przy okazji sama się przechodziła, Ubi puszcza w niepamięć. Co prawda chodzą słuchy, że nie porzucono zupełnie tamtego klimatu, ale lawina krytyki przyniosła oczekiwany skutek. Grając w nową odsłonę czułem się, jakbym grał na poprzedniej generacji, co nie zawsze oznacza same pozytywy. Nowości jest sporo, choć autorzy postąpili dziwnie i dawkują je oszczędnie, jak Grecy w kryzysie.

Ciekawe elementy zaczynają pojawiać się w okolicy połowy gry, a rozgrywka nabiera wiejskich, zdrowych rumieńców dopiero na samym końcu opowieści. Kilka ostatnich godzin robi wrażenie i dopiero wtedy można poczuć opór materii, kiedy przeszkoda „pęka" dopiero przy którymś podejściu. Wcześniej jest po staremu, czyli fikanie po ścianach i łamanie prawa powszechnego ciążenia.

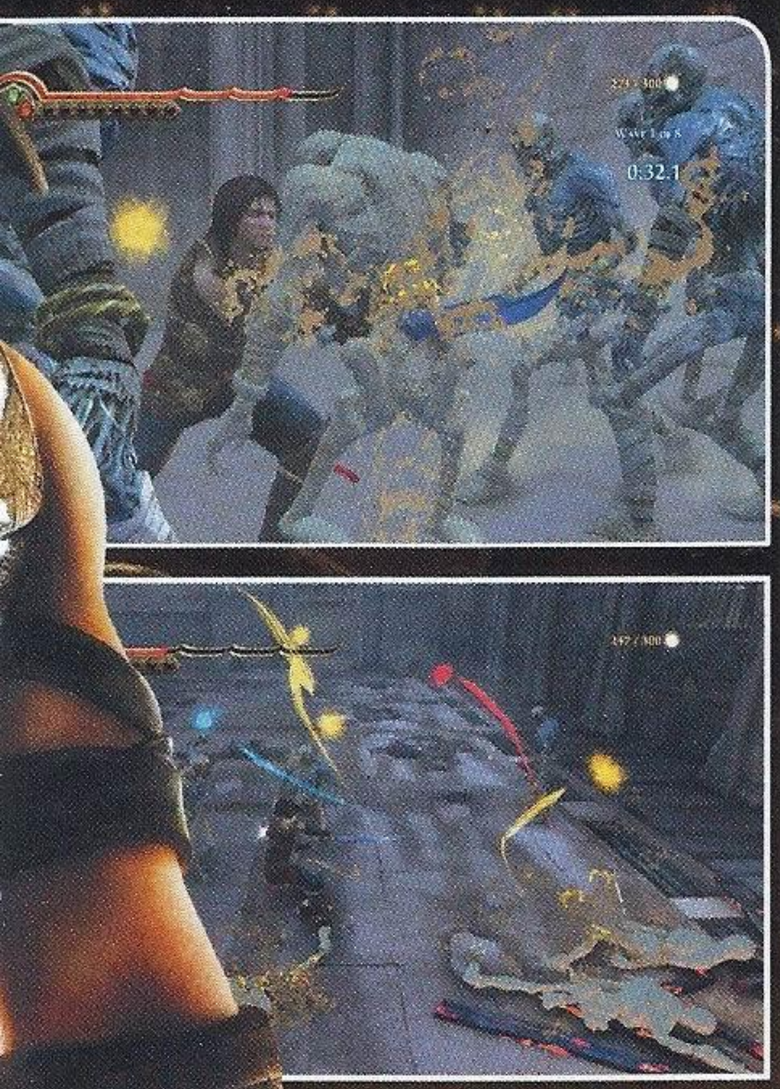
Książę z bratem stawiają czoła przeważającym siłom wroga, których nigdy nie widzimy, ale patrząc na sługi własnoręcznie przytrzymujące wszystkie drzwi pałacu, nie wypada nie wierzyć w rychły koniec. Malik poza kolorem włosów zupełnie nie przypomina naszej postaci, jest postawnym, gruboskórnym koleżką, który nie zastanawia się nas użyciem Piasków dłużej niż trwa przełączenie kanału telewizyjnego. Moc faktycznie zdaje się pomagać, wrogowie przestają się dobijać do bram, a brat zyskuje potężną moc.

Władza okazuje się zdradliwa, Malik zaczyna przejmować drugorzędne cechy płciowe i pierwszorzędne cechy psychologiczne demona Ratasha, z każdego kąta zamku wyłażą szkieletory, a dżin ostrzega księcia, że jego bratu grozi zagłada. Rada warta co najwyżej garści zupełnie niemagicznego piachu, ale przy okazji nasz bohater uczy się cofać czas, bo najwyraźniej wszystko pozapominał.

Zapomniane Piaski są bardzo luźno powiązane ze starą trylogią, to dopisany później rozdział, choć w samym graniu to oczywiście zbytnio nie przeszkadza. Fabuła i tak ogranicza się do wysłuchiwania poleceń dżina, gdzie należy się udać i kogo ubić. Film wypada pod tym względem o wiele lepiej, przynajmniej wedle Faxa, który napisał krótką recenzję. Znajdziecie ją na jednej z następnych stron.

BRACIE! Spotkania z bratem nakręcają praktycznie całą opowieść, Malik reprezentuje raczej brutalną siłę niż zwinność księcia. Dlatego kiedy zdobywa dużą moc, tak trudno jest mu się jej wyrzec. Aha, postać jest wymyślona od nowa, w trylogii nikt się o niej nawet nie zająknął.

RÓWNOMIERNIE Punkty doświadczenia zdobywa się nie tylko poprzez walkę, ale także odkrywając rozsiane po poziomach sekrety. Co prawda trudnością nie mogą się równać z niedoścignionymi smokami z Tomb Raidera, ale i tak dotarcie do nich może sprawić kłopot.



MIECZEM I MIECZEM Książę w końcu zdobywa całkiem konkretny miecz, którego ciosy z łatwością kładą zwykłe szkieletory, a reszcie halastry sprawiają sporo bólu. Przełamywanie gardy przestaje być problemem, a walki stają się banalnie proste.

NEWTON BY SIĘ UŚMIAŁ

Do pewnego momentu gra się identycznie, jak na poprzednim pokoleniu konsol – skaczemy między platformami a marmurowymi słupami, okazjonalnie unikając przelatujących nad głową belek z ostrzami. Cofanie czasu pojawia się pierwszy raz, kiedy książę niespodziewanie ginie, bo grunt usunął mu się spod nóg. Dobrze przeczytaliście, w przeciwieństwie do ostatniej części, tym razem śmierć jest jedną z możliwości, nikt nie pojawi się, żeby uratować nas z opresji. Za powrót do przeszłości odpowiada jeden spust i o ile nie jest to szalenie efektowne (biały, rozmyty filtr w zasadzie wszystko przesłania), to gra poprawnie cofa nas do bezpiecznego miejsca. Wcześniej różnie z tym bywało, książę cofał czas, a i tak znajdował się w środku akrobacji i spadał w przepaść. Animacje postaci w większości pozostawiono nienaruszone, tylko uważni fani trylogii wypatrzą zmiany. Teraz książę żwawo biega po wąskich belkach, nie musi już łapać równowagi, a dalekie skoki na drążki uatrakcyjnia łapaniem się jedną ręką – za pierwszym razem wygląda, jakby miał się za chwilę puścić, potem już przyzwyczaiłem się, że to tylko efektowna animacja.

Wyczyny obserwuje się z przyjemnością, poziomy zaprojektowano tak, aby płynnie przechodzić od skoku do biegu po ścianie i przez długi czas rytm gry jest niezakłócony poziomem trudności. Do najbardziej nierealnych umiejętności zaliczam skok na ścianę i wbiegnięcie po niej na górę, jak gdyby nigdy nic.

POZIOMY ZAPROJEKTOWANO TAK, ABY PŁYNNIE PRZECHODZIĆ OD SKOKU DO BIEGU PO ŚCIANIE I PRZEZ DŁUGI CZAS RYTM GRY JEST NIEZAKŁÓCONY POZIOMEM TRUDNOŚCI

CICHA WODA GRACZY RWIE

Zabawa po nowemu zaczyna się dość późno, bo w okolicy połowy gry. Do znanych trików dochodzi możliwość kontrolowania żywiołu wody, co objawia się zatrzymywaniem jej nurtu. Od tej pory po wodospadach można biegać, jak po pałacowych murach, strumienie zatrzymać i wspinać się po nich jak po słupach, a mniejsze stróżki traktować jako drążki ćwicząc wymyki i odmyki. Woda „zamarza" tylko kiedy trzymamy drugi spust, co wprowadza odrobinę głębi w skakanie. Bardzo często bawiłem się puszczając przycisk w momencie lotu od jednej wodnej krawędzi do drugiej i z podziwem patrzyłem, jak w ostatniej chwili książę łapał się solidnego uchwytu, który ułamki sekund wcześniej był tylko wątłym strumyczkiem. Rzecz dodaje grze kolorytu i wprowadza potrzebną świeżość – na szczęście nie jedyną.

Szkoda jednak, że pojawia się tak późno, a pierwsze kilka rozdziałów po jej zdobyciu przeznaczono na samouczek. Dopiero pod koniec gra pokazuje pazur, kombinacje wody są tak skomplikowane, że nad sposobem przejścia trzeba się głowić w locie, a pokonanie takiego toru przeszkód za pierwszym razem uważam za swój osobisty sukces. Część tej ekwilibrystyki znajdziecie na naszych filmach na neogo.pl, jeśli przed kupnem chcecie na własne oczy się przekonać, jak to działa.

PRZECIEŻ TO TUTAJ NIE STAŁO

Nie ma nic bardziej upierdliwego, niż szukanie czegoś po całym domu i uczucie, że przeszukaliśmy każdy zakamarek bez skutku. Książę w pewnym momencie otrzymuje od hojnego dżina podobną umiejętność, tyle że w skali makro. Potrafi sobie przypomnieć, że kiedyś w konkretnym miejscu stała ściana albo ze ściany wystawał kawał belki. Po wciśnięciu przycisku element otoczenia staje się namacalny i można

MONOLOGI PENISA

Pod tym zaskakującym tytułem kryją się rozmowy, jakie prowadzili między sobą książę i jego mroczna wersja w Two Thrones. Jeden dogryzał drugiemu, że coś mu się nie uda i za chwilę spadnie w przepaść. Kwestie były świetnie napisane i dowcipne, a przy okazji umilały fragmenty gry, kiedy poza księciem w zasięgu wzroku nie było nikogo. W Zapomnianych Piaskach mamy do czynienia z mówieniem do siebie, choć kiedy postanowiłem sprawdzić, czy ruchy warg są zsynchronizowane z czytanymi kwestiami, okazało się, że książę w ogóle nie używa ust do mówienia. Autorzy zawsze mogą powiedzieć, że słyszymy myśli głównego bohatera, ale w takim razie ma ich zaskakująco mało.

go wykorzystać do pokonania przeszkody. Żeby nie było za łatwo, jednocześnie możemy „pamiętać" o jednym fragmencie budynku, więc sprawa przypomina trochę „mrożenie" wody, a w połączeniu z nią daje całkiem ciekawe efekty.

Pojawiające się kilka razy zagadki nie korzystają ze specjalnych umiejętności księcia; to raczej klasyczne przestawianie dźwigni, a gra przed rozwiązaniem usłużnie przejeżdża kamerą po miejscach, w jakie należy się udać. Z jednej strony to świetnie, bo nie ma szans, żeby się zaciąć i przez grę mknie się jak samolot po niebie bez wulkanicznego pyłu. Ale z drugiej strony brakuje oryginalności i wyzwania, dość powiedzieć, że z God of War III najbardziej pamiętam zagadkę bazującą na perspektywie, a rozwiązanie jej wcale nie było oczywiste i zajęło mi trochę czasu.

KSIĄŻĘ AWERSJI: ZAPOMNIANE OKLASKI

Spore zmiany musiały dotknąć systemu walki, bo same akrobacje już w Two Thrones zaczynały się przejadać. Nie zrezygnowano z nich zupełnie, książę ciągle potrafi przyfasolić konkretnym finisherem i rozpłatać szkieletora jak rybę. Zamiast juchy z przeciwników sypie się złoty piach, ale po bezkrwawym europejskim No More Heroes nic mnie już nie zdziwi.

Nowością jest władza nad żywiołami, która powiększa się wraz

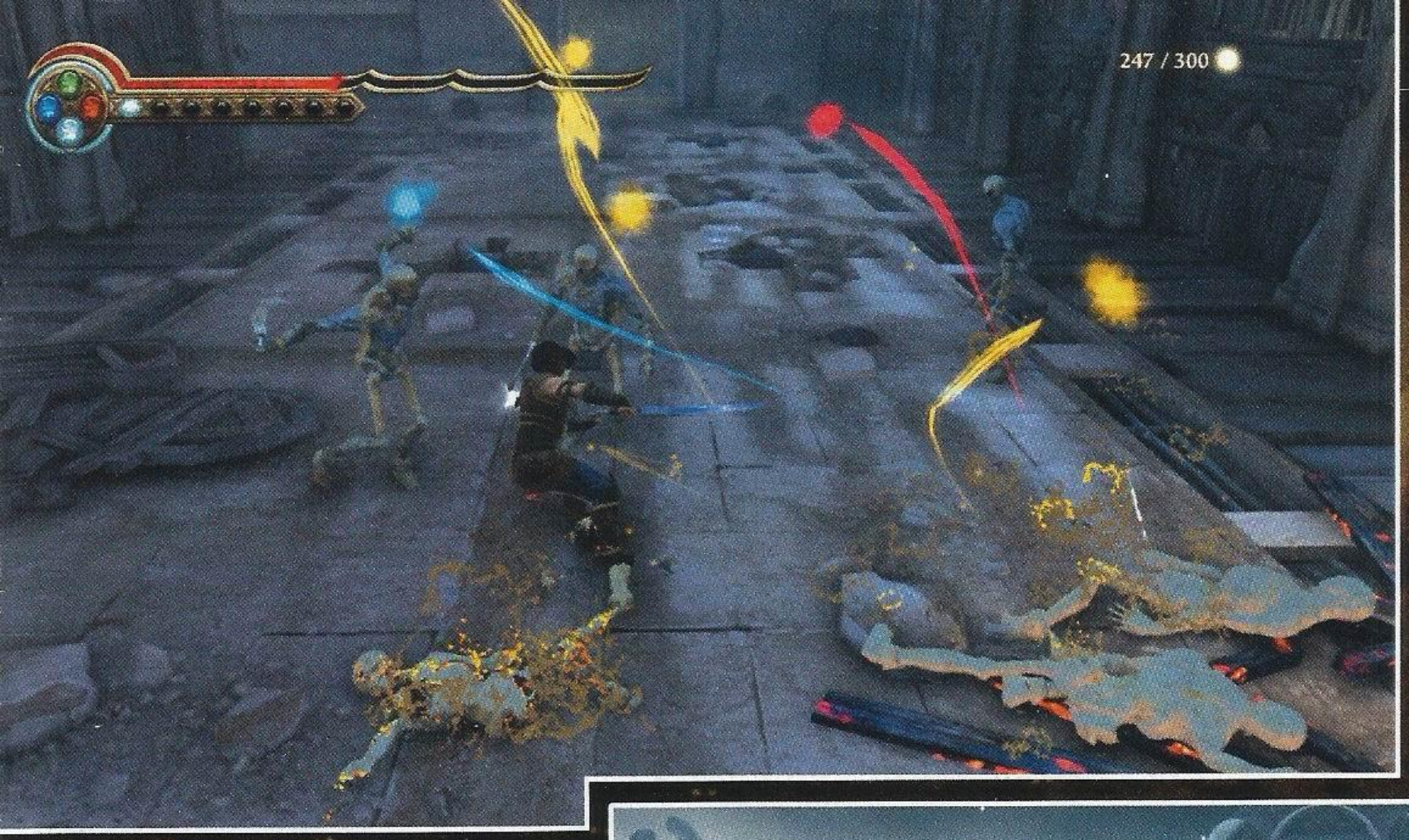
KSIĄŻĘ PERSJI: PIASKI CZASU

czyli najdroższa ekranizacja gry w historii kina

No ale co się dziwić, gdy pieniądze na lekki fillm przygodowy wykładają twórcy Piratów z Karaibów...

Książę Persji: Piaski czasu to typowe kino wakacyjne. Lekkie, zabawne i przyjemne. W sam raz, by się zrelaksować przed wielkim ekranem. Na tym filmie każdy będzie się dobrze bawił, młodszy, czy starszy, i tak szybko złapie przygodowy klimat. Tak odbierze ten tytuł widz, który nie wie o istnieniu serii Prince of Persia. Jak zareagują gracze? Myślę, że bardzo pozytywnie. Ja tak właśnie odebrałem Piaski czasu. Spodobały mi się nawiązania do gier. Zaczynając od wspaniałych akrobacji, biegania po ścianach i karkołomnych skoków, poprzez najazdy kamery pokazujące cele misji, a na używaniu piasków czasu kończąc. Fabuła tylko w kilku momentach nawiązuje do Prince of Persia, postarano się o to, by był to przede wszystkim film przygodowy, a nie wierna adaptacji gier. I to dobrze, bo scenariusz jest prosty, ale dopracowany i dobrze się ogląda tak banalną, choć efektowną historię.

Jake Gyllenhaal świetnie sprawdza się w roli księcia. Dzielny, bohaterski, ale z dystansem do siebie i świata. Gemma Arterton nie jest typową „księżniczką", gdyż co chwila docina głównemu bohaterowi i potrafi sama zadbać o siebie. Z kolei Ben Kingsley po kilku słabszych rolach, gdzie grał „złych i nikczemnych", tym razem sprawdza się całkiem dobrze. Aktorzy nie odgrywają może wybitnych ról, a kilka scen trzeba oglądać z przymrużeniem oka, ale znajdziecie tu humor, niezłe dialogi i przede wszystkim efektowne sceny akcji. Wyciągnięto je niemalże żywcem z gier, co usatysfakcjonuje graczy. Polecam! //Fax



MURZYNKA PRAWDĘ CI POWIE Siedziba dżina (a właściwie dżinki, gdyż ma piersi i jest kobietą) znajduje się po drugiej stronie lustra, klimatem przypomina senne miejscówki z trylogii. Oprócz rozmowy z dżinem można trochę pozwiedzać i obejrzeć malowidła przedstawiające Persję.

I JESZCZE JEDEN? Warto przeczekać długie napisy końcowe – na statycznych obrazkach książę opowiada dalszą część swojej historii prowadzącej do Warrior Within. Na moje oko nie ma już miejsca na interquel, ale kto wie...

z rozwojem postaci. Dokładnie tak, z przeciwników oprócz czerwonych orbów energii i niebieskich mocy, wylatują złote oznaczające doświadczenie. Drzewko rozwoju nie należy do skomplikowanych, a nawet wprost przeciwnie – jest banalne do rozgryzienia, więc od razu po przekroczeniu kolejnego poziomu doświadczenia łatwo można przeznaczać punkty na rozwój umiejętności. Może to być zwyczajne zwiększenie skuteczności ciosów, wydłużenie paska zdrowia albo mocniejsze kopy obezwładniające wrogów, ale najciekawiej prezentują się magiczne wspomagacze. Ogień i lód nie tylko tworzą aurę wokół księcia, ale mają bezpośrednie przełożenie na siłę ciosów. Dość kiepsko wypada żywioł ziemi chroniący postać przed częścią ataków, ale jest to rekompensowane tornadem odrzucającym chmary szkieletorów od księcia, dzięki czemu jest chwila na odpoczynek.

Chwile spokoju bardzo się przydają, bo w Zapomnianych Piaskach jednocześnie atakuje kilkudziesięciu oponentów i nie ma sytuacji, żeby czekali w kolejce na dostanie batów. Używanie odpychających kopów jest często nieodzowne, musiałem mieć śmieszną minę, kiedy po rozwalniu kościstej grupki, otworzyły się drzwi i wybiegło na mnie około pięćdziesięciu kolejnych koleżków. Szkielety są dość powolne i można je pokonać szybkim wciskaniem jednego przycisku, ale pozostali wrogowie już nie dają się tak łatwo załatwić. Blokują ciosy, nie pozwalają przeskoczyć sobie nad głową, a więksi od czasu do czasu szarżują na księcia, więc wypada mieć oczy dookoła głowy.

Wraz z rozwojem dostajemy dostęp do dasha, dzięki któremu książę potrafi doskoczyć do przeciwnika nawet przez sporej wielkości przepaść i zadać mu potężny cios. Używałem tego tylko w wyznaczonych miejscach, wtedy nie ma prawa się znudzić i traktowałem to jako krótki przerywnik od tradycyjnych walk. Niestety, bossowie zawodzą, jednostajni zarówno jeśli chodzi o wygląd, jak i paletę ataków. Po spotkaniu z pierwszym szefem można założyć, że reszta niczym już nie zaskoczy. Słabo.

NIE MAM POJĘCIA JAK JESZCZE MOŻNA UROZMAICIĆ FORMUŁĘ PRINCE OF PERSIA, JUŻ TERAZ CAŁY PAD JEST MALTRETOWANY PRZY KAŻDEJ WIĘKSZEJ AKROBACJI, A GRA SIĘ NADAL PODOBNIE, JAK W POPRZEDNIE ODSŁONY

WYTRZESZCZ GAŁEK ANALOGOWYCH

Po Mass Effect 2 czy God of War III gra nie jest w stanie zachwycić oprawą, choć minąłbym się z prawdą, gdybym użył określenia „brzydka". Wygląda jak stara trylogia w wysokiej rozdzielczości z kilkoma nowymi animacjami i efektami. I świetnymi teksturami. Jedynie ostatnie pół godziny i ruchome poziomy potrafią przykuć wzrok, ale mam wrażenie, że po prostu powstawały w ostatniej fazie developingu. Przecież podobnie rewolucyjne etapy znalazły sobie miejsce w GoW III i Bayonecie, co może oznaczać zbieg okoliczności tylko dla zaślepionego wyznawcy LOST. Więcej pochwał należy się genialnej, baśniowej ścieżce dźwiękowej, której słuchanie było przyjemnością w każdym momencie. Ba, nawet w trakcie pisania recenzji w tle leci muzyka z głównego menu. Aksamitnego głosu księciu ponownie użyczył Yuri Lowenthal, więc nie ma obaw, że po raz kolejny usłyszycie Nolana Northa w głównej roli.

Wszystkie moje narzekania wynikają z faktu, że jestem olbrzymim fanem trylogii, a Two Thrones to dla mnie jedna z najlepszych zręcznościówek poprzedniej generacji. Tym razem zabrakło mi przede wszystkim wyzwania, gra wybacza spóźnienie z wduszeniem przycisku. Na szczęście później jest czas na prawdziwy test naszego refleksu. Ba! Można wręcz powiedzieć o wyższym niż przeciętnie poziomie trudności, zwłaszcza na tle innych gier tego typu. Zagadki rozwiązują się same, kamera przeszkadza tylko od święta, a błędy kolizji zdarzają się równie często, co ciepłe dni w maju. Od czasu bety wyraźnie popracowano nad kodem i teraz nawet podczas epickich bitew animacja nie zwalnia, można cieszyć oczy szkieletorami przewracającymi się, jak klocki domino.

Nie mam pojęcia jak jeszcze można urozmaicić formułę Prince of Persia, już teraz cały pad jest maltretowany przy każdej większej akrobacji, a gra się nadal podobnie, jak w poprzednie odsłony. Chyba nadszedł moment, żeby na jakiś czas odłożyć na półkę uniwersum Piasków Czasu i na poważnie zająć krągłościami Eliki. Tamten świat wciąż ma w sobie masę nieodkrytego potencjału, ale tymczasem zapraszam do powrotu do przeszłości. Przygotujcie się na ziarenka uwierające w bucie. ■■

OCENA 8.2/10

+ ONIRYCZNY KLIMAT, JAK W TRYLOGII SPRZED PIĘCIU LAT
− BOSSOWIE, MOGŁABY BYĆ TRUDNIEJSZA I ŁADNIEJSZA

NO JAKE GYLLENHAAL INSIDE

ZA PERSJĘ!

Szefowie na oślep szarżują na bohatera, po drodze kosząc wszystkie szkieletory po drodze. Jedyna trudność powodowana jest kamerą, która w kluczowym momencie zmienia orientację i to, co przed chwilą było prawą stroną, staje się lewą. Fajnie sygnalizowany jest ubytek energii wrogów. Wraz z kolejnymi ciosami rozsypuje się wierzchnia skorupa ujawniając, że są zbudowani z piasku. Dużo ciekawiej prezentują się przeciwnicy w nieskończoność przywołujący kolejne szkielety. Dopchanie się do takiego koleżki przypomina przepychanie się do pierwszego rzędu na koncercie Lady Gagi. Wisienką na torcie jest Ratash, którego poznamy od niejednej strony. Ten wielki skurczybyk robi wrażenie na cutscenkach, ale w bezpośredniej walce okazuje się być wolny, jak Najman, i podobnie jak polski pięściarz, ochoczo przyjmuje na klatę wszystkie ciosy.

ROCKET KNIGHT

▶ Xbox 360 (XBLA) // Climax // 1200 MSP

Capcom to nie jedyna japońska firma, która wrzuca monety do automatów ze swoim klasykami i przywraca do życia starych bohaterów. Konami pozazdrościło konkurencji i wyciągnęło grę Rocket Knight. Ten tytuł nie znalazł się w zestawieniu upadłych maskotek w poprzednim numerze NEO+, a szkoda, bo świetnie by do niego pasował.

Rocket Knight może i był popularny wieki temu, ale ciężko byłoby znaleźć gracza w kraju nad wylewającą Wisłą, który pamięta tę postać. Być może dlatego Konami poważnie podeszło do reaktywacji rycerzyka z odrzutowym silniczkiem na plecach i zatrudniło do tej roboty ekipę, która pracowała choćby nad Silent Hill: Origins czy Overlord: Dark Legends. Sami przyznacie, że to dobre referencje, więc i po Rocket Knight wypadałoby się spodziewać sensownej rozgrywki. Czy faktycznie?

Muszę przyznać, że mocno przejadły mi się wszelki platformówki z Xbox Live Arcade, gdyż jest ich po prostu za dużo. Niemniej nie mogę odmówić Rocket Knight ślicznej oprawy graficznej. Choć to typowa platformówka 2D, to tła i bohaterowie zostali przygotowani w trzech wymiarach. Dzięki temu nikt nie będzie narzekał na stronę wizualną gry, a dzieciaki z miejsca polubią się z kolorową i bardzo sympatyczną grafiką. Zresztą, główny bohater także ma szansę zawalczyć o serca najmłodszej widowni. Niestety, sam pomysł na rozgrywkę sugeruje, że odbiorca powinien mieć jednak nieco więcej lat na karku.

To stosunkowo trudna gra. Jak na platformówkę przystało, mnóstwo tu skakania, prostej walki z przeciwnikami, omijania pułapek i zbieractwa kryształków. Grę wyróżniają możliwości bohatera, który dysponuje silniczkiem odrzutowym. Wielce zabawne to urządzenie, dzięki któremu można taranować przeciwników, albo odbijać się od ścian i w ten sposób pokonywać przeszkody. Jednak radosna zabawa szybko zmusza do kombinowania, które w paru miejscach może frustrować najmłodszych, a nie mam wątpliwości, że przesłodkie projekty światów i postaci są skierowane właśnie do nich. Konami nieco więc pokpiło poziom trudności i tym samym na XBLA ląduje bardzo ładna, bardzo dziecinna i nieco za trudna platformówka. Nie wróżę więc tej maskotce wielkiej popularności. ■■ **Fax**

6.5/10

METAL SLUG XX

▶ Xbox 360 (XBLA) PSP // SNK// 1200 MSP

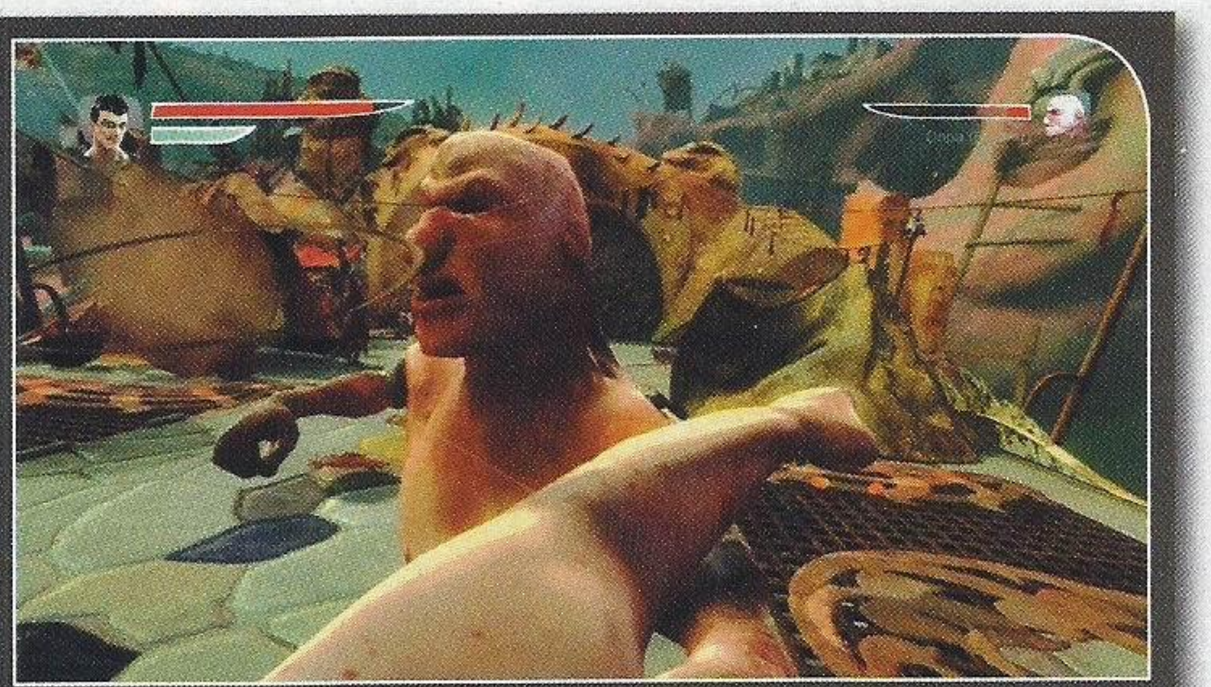
Może za bardzo się czepiam, ale jak to jest, że producenci nie słyszeli o panoramicznych telewizorach? Testują swoje projekty na starodawnych monitorach, albo archaicznych odbiornikach? Co miesiąc recenzuję gry z Xbox Live Arcade i co miesiąc pojawiają się tam konwersje, które straszą mrocznymi paskami po bokach. Metal Slug XX niestety dołącza do tej niechlubnej grupy.

Poza tym nie mam żadnych zastrzeżeń. Teoretycznie grafika mogła zostać jeszcze bardziej podciągnięta, po występach na konsolach NDS i PSP, ale po pięciu minutach zapomina się o nieco rozmazanych poziomach. W końcu tutaj liczy się zabawa, niekończąca się rzeźnia i kilkadziesiąt radosnych misji do zaliczenia. Niestety, o paskach bo bokach ekranu zapomnieć się nie da.

Rozgrywka to nadal stary, dobry Metal Slug. Mnóstwo postaci do wyboru, tony karabinów, granatów, czołgów i maszyn bojowych. Grać, nie umierać! Choć akurat ginie się tutaj często, bo nie można podchodzić do XX, gdy nie ma się refleksu. Wrogowie atakują ze wszystkich stron w hurtowych ilościach i nie straszna im śmierć towarzyszy, więc pchają się pod lufy zawsze i wszędzie. Na szczęście uzbrojenie bohaterów nie pozostawia wątpliwości, kto tu jest największym Rambo w okolicy. Zresztą brutalny cios nożem wydaje się to potwierdzać. Naturalnie to Metal Slug, co oznacza, że pobawicie się w pancernych i z niejednego pojazdu będziecie siać zniszczenie. I nie zapominajcie o jeńcach wojennych. Kto uratuje tych uroczych brodaczy, jeśli nie Wy?

Metal Slug XX to Metal Slug. Wiem, że to bardzo odkrywcze stwierdzenie, ale gra się od lat tak samo. Niezmienna pozostaje też frajda z pokonywania kolejnych poziomów. Rzeźnia jest konkretna, sycąca i ciężko po niej przerzucić się na strzelaniny 3D, które nie są w stanie dostarczyć tak intensywnego wygrzewu. Seria ma swój unikalny styl, ma nieskończone pokłady humoru i ma paski po bokach ekranu. Nie potrafię przejść nad nimi do porządku dziennego. Poprawiono grafikę w stosunku do mniejszych konsol, ale to w końcu era HD. I nawet Xbox Live Arcade ma swoje standardy. Muszę więc podsumować Metal Slug XX, jako niesamowicie grywalny, ale jednak skok na kasę. ■■ **Fax**

7.5/10



ZENO CLASH ULTIMATE EDITION

SURREALISTYCZNY SYMULATOR UDERZANIA Z PIĄCHY

txt: FAX

XBOX 360 /xbla

- Wydawca: Atlus
- Producent: ACE Team
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■□□□□□

MIELU: Zeno Clash to podróż w głąb pokręconego umysłu, ale nawet nie w połowie tak interesująca i przemyślana, jak Psychonauts. Nie wiem, co „artysta miał na myśli" tworząc tę grę, podejrzewam, że zaciągnął się o jeden raz za dużo i totalnie odleciał próbując stworzyć coś sensownego ze zbyt wielu pomysłów. Taki tam crap. 5/10

Nie jestem do końca przekonany, czy abstrakcyjna grafika Zeno Clash to zaleta, czy wada. Z jednej strony ciekawie jest trafić do świata, który nie przypomina niczego, co znamy, ale dziwactw tu tyle, że starczyłoby nie na jedną, a na kilka gier. Przerost formy nad treścią po prostu razi od pierwszych minut rozgrywki.

Wszystko zaczyna się od utraty pamięci. Nie ma jednak czasu zastanawiać się kto, kogo i dlaczego zabił w lokalnej bijatyce, bo stado cyrkowych klaunów w prehistorycznych gaciach rzuca się na bohatera. Nie ma więc wyjścia, trzeba – za przeproszeniem – lać to całe hybrydowe dziwactwo po mordach, choć często ciężko stwierdzić, gdzie tyłek, a gdzie głowa. Wraz z kolejnymi walkami pojawiają się scenki przerywnikowe, z których można poskładać niepokojący obraz fantastycznego świata, w którym ludzie nie mają lekkiego życia.

Zeno Clash to kolejny FPS, który stawia na bijatykę, a nie na strzelanie. W sumie w trakcie gry znajdziecie kilka dziwacznych strzelb i karabinków, ale po pierwsze, ciężko z amunicją do nich, a po drugie – z trafieniem w cokolwiek mogą być spore problemy. Dlatego walka na piąchy to podstawa, choć warto też rozglądać się za młotkami i innymi ciupagami. System opiera się na lekkich i mocnych ciosach, blokach i unikach. Nie zabraknie też kontr, rzutów, czy dobitek. W sumie nic odkrywczego, ale w uderzeniach naprawdę czuć siłę, a widok przeciwnika odlatującego na kilka metrów zawsze cieszy. Tak samo, jak przytrzymanie ogłuszonego nieszczęśnika i wypłacenie mu kilku potężnych sierpowych.

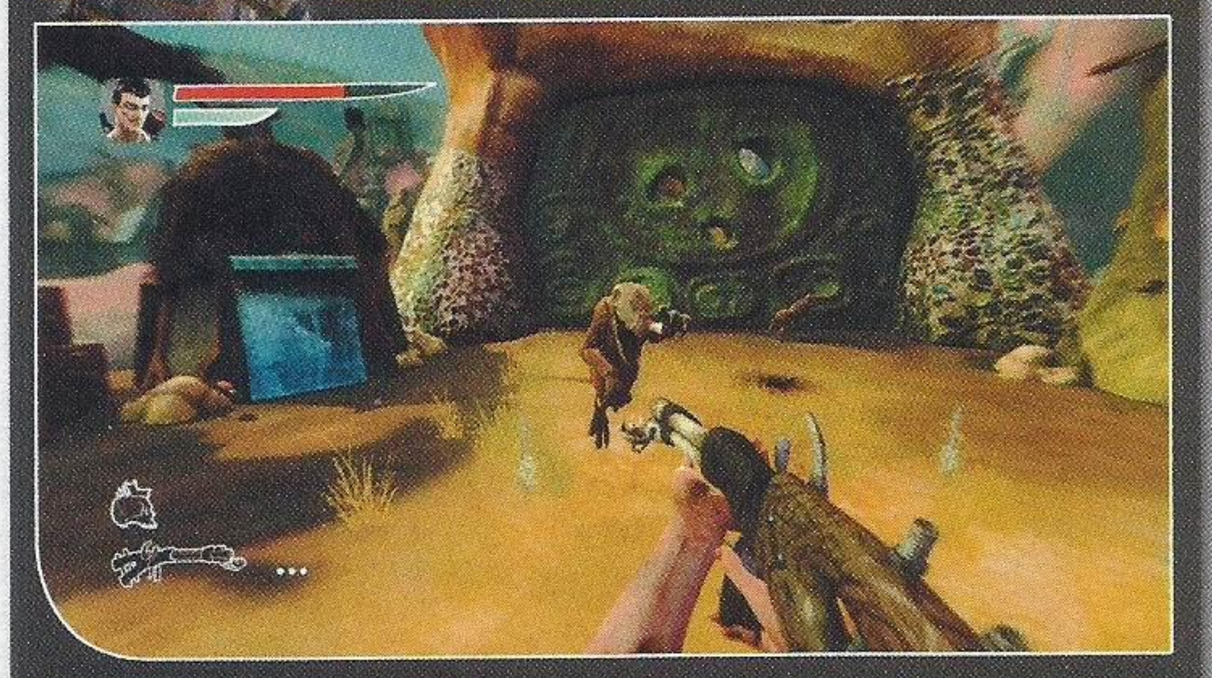
Niestety, cały ten system dobrze wygląda wyłącznie na papierze. Sama rozgrywka taka zabawna z pewnością nie jest. Walka z jednym wrogiem to świetna sprawa, ale zazwyczaj trzeba bić się z kilkoma draniami, którzy nie słyszeli o fair play i nie czekają na swoją kolej. Przez to gra szybko zaczyna frustrować, bo trzeba uwijać się w unikach, licząc na sekundę oddechu. Pasek życia nie należy do najdłuższych, więc nieustannie musiałem powtarzać te same fragmenty.

Jak na FPS z XBLA, Zeno Clash prezentuje solidny poziom grafiki. Jednak najważniejsze są tu projekty, które albo Was przekonają, albo nie. Obstawiam, że nie, bo jak już pisałem, wizje producenta naznaczone są nadużywaniem halucynogennych substancji psychoaktywnych. Dla mnie to ciekawostka na kwadrans, a nie gierka na kilka godzin. ■■

OCENA **6.0/10**

+ MOC CIOSÓW, ROZBUDOWANY SYSTEM WALKI – PRZEDE WSZYSTKIM WRĘCZ
− BRAK BALANSU, ZBYT DZIWNY ŚWIAT

SALVADOR DALI BYŁBY ZNIESMACZONY



DIE BY THE SWORD Trzeba odnotować rekord świata. Tak wielkiego miecza nie miał nikt. Nawet w serii Final Fantasy i Soul Calibur nie było takich gigantów. Nieco to abstrakcyjne, ale w sumie – czemu nie?

3D DOT GAME HEROES

txt: FAX

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Atlus
- Producent: Silicon Studio
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: 3D Dot Game Heroes kopiuje pomysły z Zeldy? Doskonale, bardzo mnie to cieszy, bo sami powiedzcie, jak wiele takich gier ukazuje się dzisiaj, na dodatek na PlayStation 3? Klonów Gears of War jest sporo i nikomu to nie przeszkadza, więc nie widzę powodów, by krytykować Silicon Studio za czerpanie garściami z gier Shigeru Miyamoto. Warto zagrać, bo nie wiadomo kiedy doczekamy się nowych przygód Linka. Nie spodobał mi się jednak przekombinowany moim zdaniem styl graficzny. To ja już wolę cel-shading w Wind Waker. 7/10

THE LEGEND OF ZELDA NOWEJ GENERACJI

Znowu to samo. Królestwu zagrażają siły zła, wieki temu pokonane przez dzielnego bohatera. Prastare moce wydostały się z więzienia i swoim zwyczajem dążą do zniszczenia świata. Tak zostały wychowane i swojemu potomstwu też zapewne przekażą odwieczną tradycję niszczenia wszystkiego, co dobre i piękne. Król nie ma więc wyjścia, gdyż on również był karmiony opowieściami o zagrożonych królestwach. I kształtowany przez pokolenia podobnych mu władców. Musi odszukać wybrańca, który z mieczem w prawicy i tarczą w lewicy ruszy do walki o pokój i sprawiedliwość. Pokona tłumy królików, pszczółek, pająków, zdobędzie mityczne skarby, zwiedzi podziemia oraz labirynty i w końcu zapędzi mrocznych przeciwników do celi. Wiem, że brzmi to dla Was znajomo i domyślacie się, co teraz napiszę. Tak, tym wybrańcem jest gracz, który zakupi 3D Dot Game Heroes.

JAK DŁUGI MASZ MIECZ?

Zadanie nie będzie łatwe. Świat gry jest olbrzymi, ale na szczęście można przenosić się do raz już odwiedzonych miejscówek. Większość z nich wypełniona jest hordami przeciwników, którzy mają swoje własne poglądy na starcie sił dobra i zła. Dla gracza oznacza to nieskończenie wielką liczbę pojedynków. Na szczęście bohater dysponuje magicznym mieczem, który rośnie w trakcie walki. Przy odrobinie umiejętności jednym ciosem powalicie wszystkich nieprzyjaciół na ekranie, bo ostrze wydłuża się na kilkanaście metrów. Wiem, że ten pomysł początkowo wydaje się wybitnie głupi, ale gra liczy na poczucie humoru odbiorcy i albo zaakceptujecie przerośnięty miecz, albo nie macie po co podchodzić do 3D Dot Game Heroes. Broń biała to podstawa, więc spędzicie długie godziny na poszukiwaniu lepszych zabawek, czy ulepszaniu już zdobytych u kowala. Teoretycznie można korzystać również z innych gadżetów, ale przydają się one głównie w rozwiązywaniu zagadek lub omijaniu przeszkód (np. bumerang, linka z kotwiczką).

W walce wszystko sprowadza się do tego, by nie dać się dotknąć lub trafić przeciwnikowi, bo każdy zebrany cios sprawia, że miecz się kurczy. Tak, to dobry moment na żart z podtekstem. Wprawdzie zasady są proste, ale już same epickie walki z szefami, starcia z grupami łuczników, czy ucieczki przed olbrzymimi pająkami są naprawdę trudne i wymagające. Poza tym w 3D Dot Game Heroes trzeba myśleć. I to w takim starym stylu. Każdy loch, czy piwniczka, to spore wyzwanie intelektualne, bo naciskania przycisków i przestawiania klocków tu nie zabraknie. A także edytora, w którym stworzycie niepowtarzalnego bohatera z największym mieczem w całym fantasy. Poza tym możecie się spodziewać zbieractwa, minigierek, dodatkowych zadań, rozwoju bohatera o kolejne serduszka w pasku życia i wszystkiego, co królowało w grach dwie dekady temu.

2D W 3D, ALE NADAL 2D

Tym, co z miejsca wyróżnia 3D Dot Game Heroes, jest naturalnie oprawa graficzna. Jestem pewien, że przeglądając NEO+ zatrzymaliście się właśnie na tej stronie, bo zaciekawiły Was obrazki z gry. Tak to właśnie wygląda. Nieco dziwacznie, nieco staroświecko, ale właśnie taki był zamiar producenta. By przywrócić ducha klasycznych gier z lat osiemdziesiątych na konsoli nowej generacji. Pomysł ten udało się świetnie zrealizować, bo choć świat został zbudowany z prostych elementów, to nie można odmówić mu swoistego uroku. Podobny zabieg zastosowali twórcy recenzowanego przeze mnie Half Minute Hero, choć 3D Dot Game Heroes to w końcu (jak nazwa wskazuje) gra 3D. Oznacza to, że każdy przedmiot, domek, czy przeciwnik zbudowany jest z sześcianów. Wszystko to przypomina budowle z klocków LEGO, ale zamysł był taki, by przenieść 2D w 3D, zachowując staroświecki styl. Efekt jest doprawy niesamowity i to kolejna produkcja po Half Minute Hero, która tak klasycznie mnie rozbawiła.

DLA MŁODSZYCH I STARSZYCH

Nie dajcie się zwieść radosnemu wyglądowi 3D Dot Game Heroes. To wymagająca i momentami trudna gra. Rozgrywka to wypisz, wymaluj starodawne przemierzanie lochów, wypełnionych przez mumie, nietoperze i stwory z mackami. Na każdym kroku można spodziewać się skarbów, pułapek i nieśmiertelnych zagadek. Wszystko to sprawia, że ciężko polecić ten tytuł młodemu pokoleniu, które nie przeszło archaicznej szkoły gier. Weterani branży powinni przypomnieć sobie lata młodości i z łezką w oku rozczulić się nad starymi patentami. Z kolei młodzi mogą sprawdzić, jak to się kiedyś grało, ciesząc się równocześnie śliczną oprawą graficzną. ■■

OCENA 7.5/10

+ ROZGRYWKA, HUMOR, STYL, GRAFIKA
– PRZECIĘTNA MUZYKA

DBAJ O SWÓJ MIECZ, BY BYŁ DŁUGI I LŚNIĄCY

Prawie jak Zelda

Jestem bardzo ciekawy, czy Nintendo zwoła naradę prawników i ruszy z nimi na siedzibę wydawcy. Atlus miałby się z czego tłumaczyć, bo 3D Dot Game Heroes, to kopia pierwszych części Legend of Zelda. Naturalnie zmieniono styl i oprawę graficzną, ale projekty poziomów, pomysły na rozgrywkę, rozstawienie przeciwników, minigierki i zadania skopiowano z serii, którą powołało do życia Nintendo. Podobieństwa są olbrzymie, widoczne na pierwszy rzut oka i zupełnie nie przeszkadzają. To znaczy, mogą przeszkadzać wspomnianym prawnikom, ale gracze będą w siódmym niebie. Najzabawniejsze, że gra się w to dokładnie tak, jak dwadzieścia lat temu. Oprawa to nowa generacja, ale sama rozgrywka nie została zmieniona. Retro w najczystszej postaci, które bawi i uczy, jak to się kiedyś spędzało czas przed telewizorem.

HEROS JAK SIĘ PATRZY Nie omijajcie edytora postaci. To po prostu genialna sprawa. Wystarczy kilka chwil, by stworzyć swojego klockowatego ulubieńca.

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Rising Star
- Producent: Tri-Crescendo
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

GULASH: Nietypowa, poruszająca wiele spraw rzadkich dla gier przygodówka. Pełna metafor i aluzji. Mnie urzekła, dlatego poprosiłem Kaxiego o obszerną recenzję. 7/10

FRAGILE DREAMS FAREWELL RUINS OF THE MOON

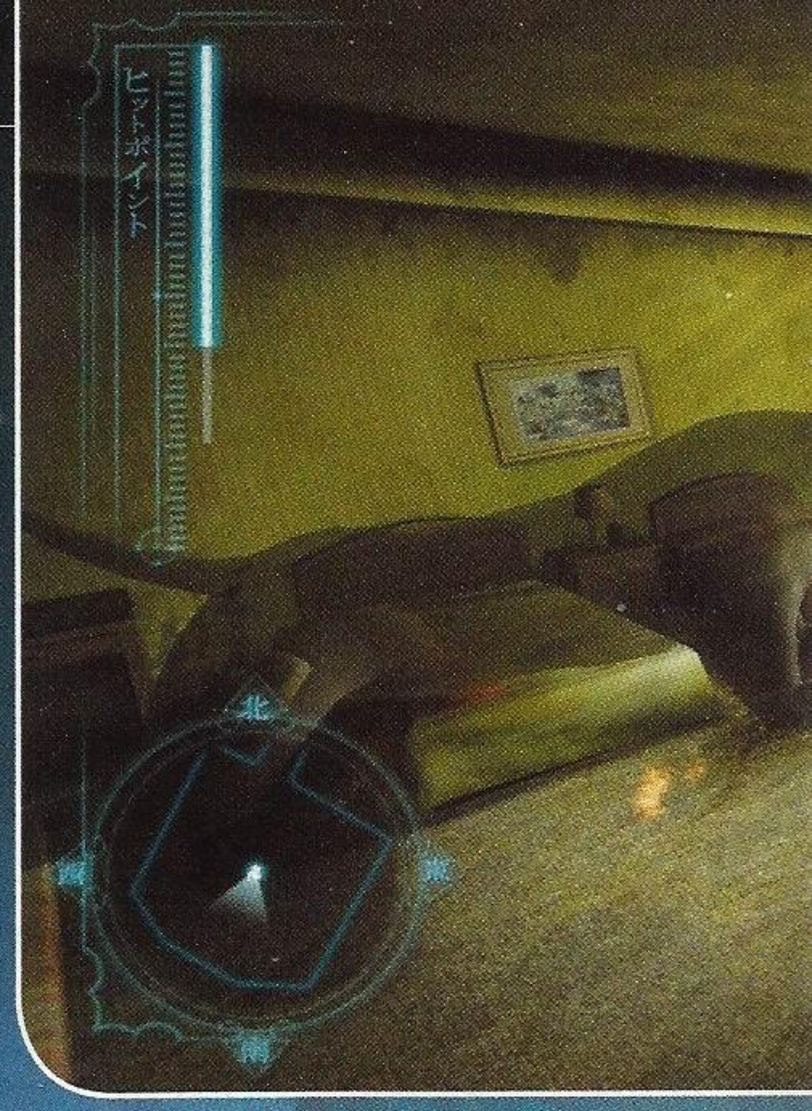
WYJĄTKOWE GRY WYMAGAJĄ WYJĄTKOWYCH RECENZJI

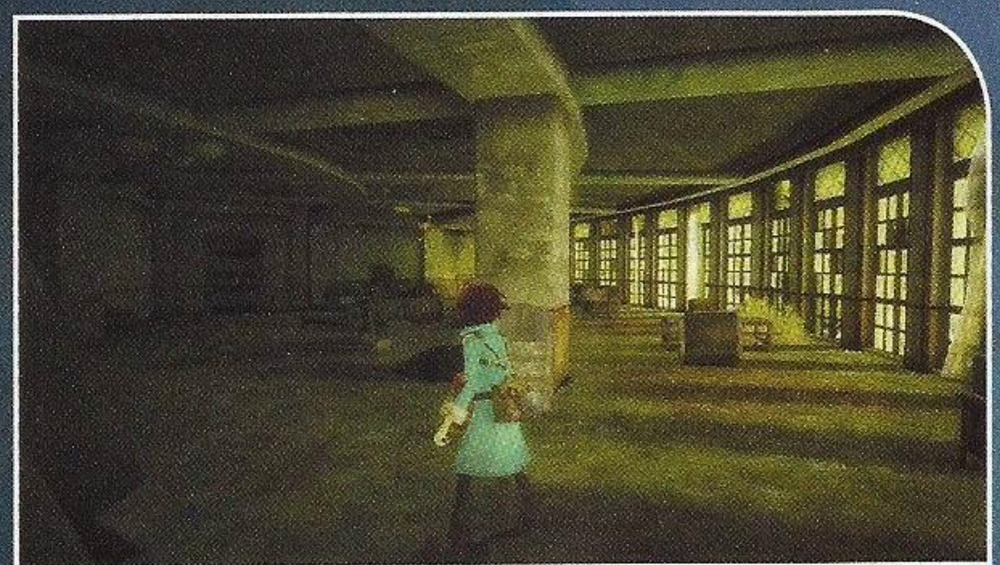
Nie ma co owijać w bawełnę, Fragile Dreams nie jest grą wybitną. Gdybym miał napisać standardową recenzję, w której liczy się przede wszystkim to, czy gra się przyjemnie, musiałbym zaliczyć ten tytuł do grona średniaków. Bo przyjmując taki punkt widzenia, FD w istocie jest taką sobie przygodówką, w której ani rozwój postaci nie jest specjalnie bogaty, ani zagadki szczególnie wymagające, nie wspominając o walce, która częściej jest obowiązkiem niż wyzwaniem. Do tego tekstury i liczba poligonów na poziomie wczesnych lat PS2. Ale jest coś, co nie pozwala wrzucić Fragile Dreams do jednego wora z crapami. To ambitna historia, świetnie napisana i równie świetnie przedstawiona. Dlaczego piszę to wszystko już na początku? Ponieważ pozwolę sobie na eksperyment i zrecenzuję FD tak, jakby nie było grą, ale interaktywną nowelą. W związku z tym potraktuję opowiedzianą historię jako najważniejszą składową produktu, szeroko pojętą rozgrywkę zepchnę na drugi plan, oceniając ją jako podporządkowaną fabule.

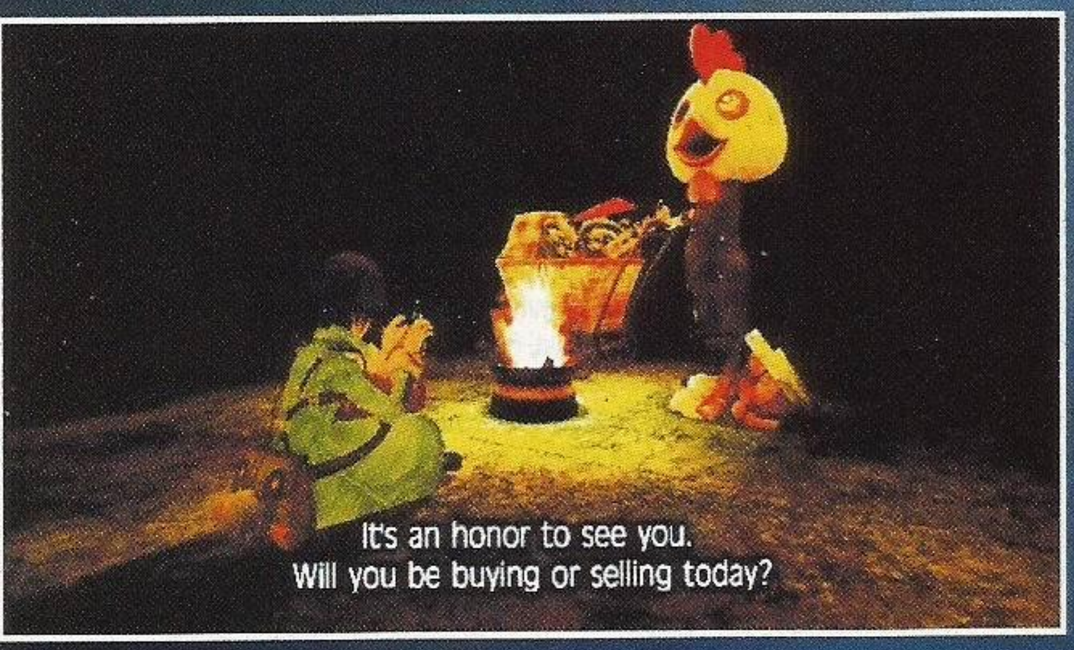
HOMO VIATOR

Jakby się tak rozejrzeć dokoła, to nie brakuje gier z naprawdę dobrą historią. Taki na przykład Heavy Rain opiera się przede wszystkim na fabule i choć można znaleźć w niej kilka dziur, z pewnością jest to jeden z najlepszych scenariuszy wśród gier video. Ale w szerszej perspektywie Heavy Rain to tylko kryminał, trzymający w napięciu i oryginalny, ale przecież w dalszym ciągu na wskroś popkulturowy. Jest jak powieści Harlana Cobena, które (niczego nie umniejszając autorowi, sam go czytuję) nadają się świetnie na dłuższą podróż, do zabicia nudy. Fragile Dreams również ma do opowiedzenia ambitną i poważną historię, ale z kompletnie innej ligi. To bardziej taki japoński „Mały Książę" gier video. Trochę infantylny, posługujący się symbolami, ale dotykający najważniejszych kwestii. W FD przeważają motywy śmierci, samotności, przyjaźni i miłości – potraktowano je może niekiedy zbyt ckliwie, z charakterystycznym dla japońskich produkcji patetyzmem, ale summa summarum bardzo serio.

Przygoda rozpoczyna się od śmierci. Umiera starszy człowiek, opiekun głównego bohatera, piętnastoletniego Seto. Chłopak zostaje zupełnie sam na świecie i to dosłownie. Akcja FD ma miejsce po katastrofie, która zabiła praktycznie całą ludzkość, więc Seto nigdy w życiu nie widział drugiego człowieka poza dziadkiem, jak mówi o swoim świętej pamięci opiekunie. Nie wie nawet, czy inni ludzie istnieją. Znajduje jednak list od dziadka, napisany krótko przed śmiercią. Nakazuje on w nim chłopakowi, by wyruszył w kierunku święcącej na horyzoncie wieży, gdyż tam mogą znajdować się inni, którzy przeżyli zagładę. Tak zaczyna się wędrówka Seto, podczas której odnajdzie, ale potem też straci, przyjaźń oraz miłość.



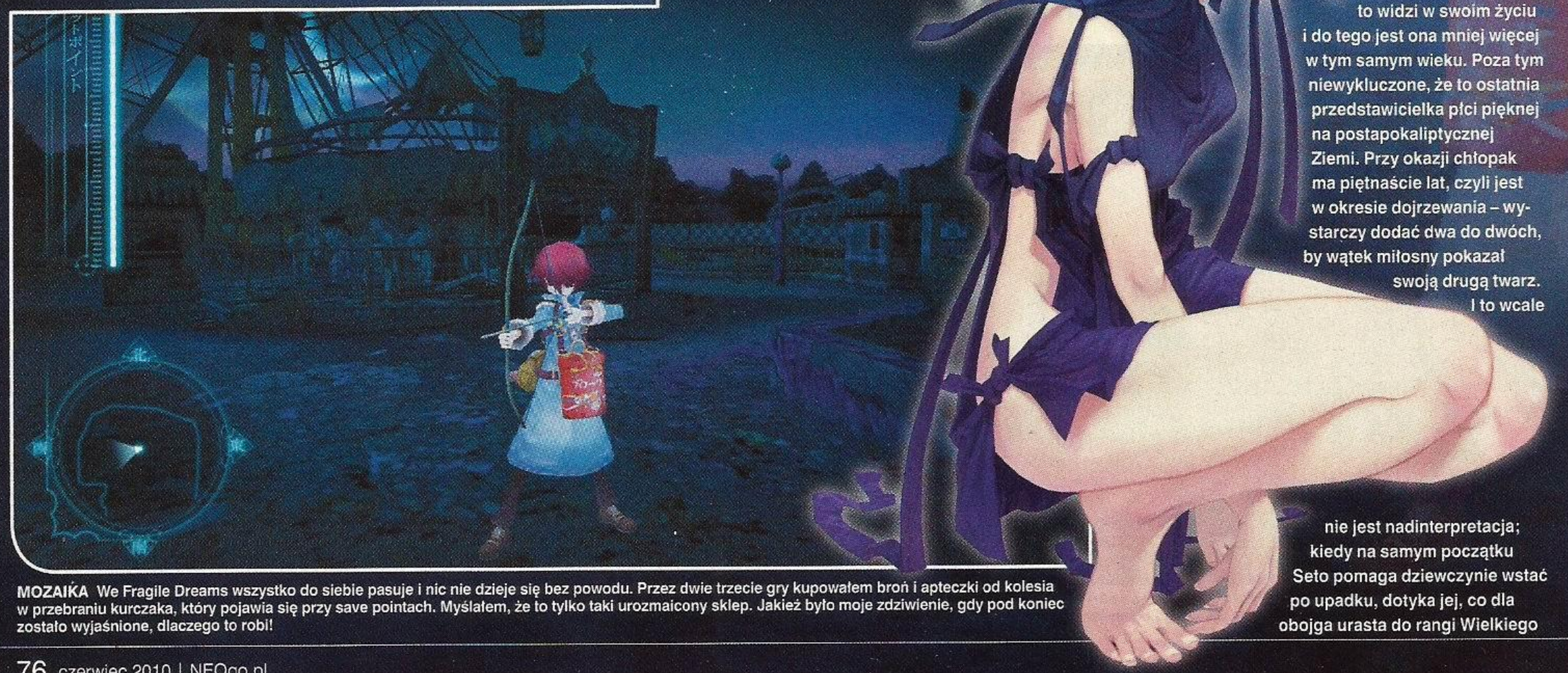




KUPIDO

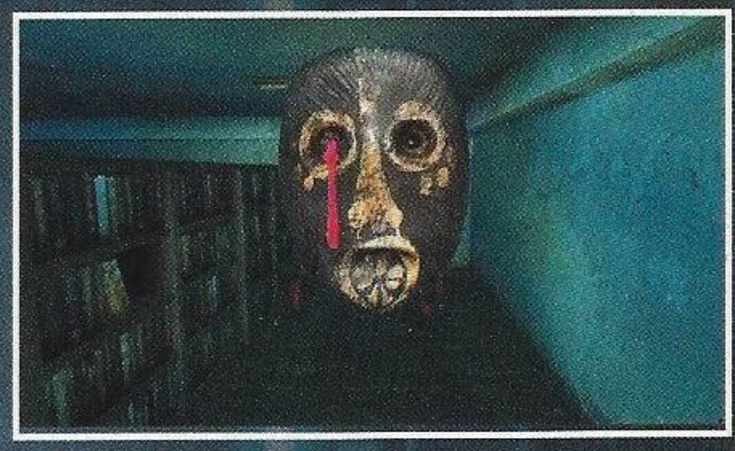
Seto wyrusza z powodu listu, ale wkrótce znajduje inna motywację. Na swej drodze spotyka srebrnowłosą dziewczynę, mniej więcej w jego wieku, która niestety szybko ucieka. Od tej pory chłopak stara się ją odnaleźć. Z początku pcha go zwykła ciekawość i fakt, że to jedyny człowiek, jakiego dotąd spotkał. Z czasem jednak Seto uświadamia sobie, że najbardziej boi się samotności, desperacko więc szuka kogoś, z kim mógłby chociażby porozmawiać. Jak już pewnie się domyślacie, uczucie bohatera do dziewczyny w końcu zamienia się w miłość (jest to jeden z dwóch motywów miłosnych w grze), co na pierwszy rzut oka wydaje się ograne i przesłodzone. Jednak jak się głębiej zastanowić, jest doskonale realistyczne. Srebrnowłosa jest pierwszą dziewczyną, jaką Seto widzi w swoim życiu i do tego jest ona mniej więcej w tym samym wieku. Poza tym niewykluczone, że to ostatnia przedstawicielka płci pięknej na postapokaliptycznej Ziemi. Przy okazji chłopak ma piętnaście lat, czyli jest w okresie dojrzewania – wystarczy dodać dwa do dwóch, by wątek miłosny pokazał swoją drugą twarz. I to wcale nie jest nadinterpretacja; kiedy na samym początku Seto pomaga dziewczynie wstać po upadku, dotyka jej, co dla obojga urasta do rangi Wielkiego

PLUSY DODATNIE Grafika może nie jest najwyższych lotów, ale przynajmniej animacja nie zwalnia ani na moment. Ponadto doczytywanie danych trwa krótko, choć przy takiej oprawie w ogóle bym się nie spodziewał loadingów.



MOZAIKA We Fragile Dreams wszystko do siebie pasuje i nic nie dzieje się bez powodu. Przez dwie trzecie gry kupowałem broń i apteczki od kolesia w przebraniu kurczaka, który pojawia się przy save pointach. Myślałem, że to tylko taki urozmaicony sklep. Jakież było moje zdziwienie, gdy pod koniec zostało wyjaśnione, dlaczego to robi!

WIĘCEJ ŚWIATŁA Kluczowym przedmiotem w całej grze jest latarka, która działa podobnie jak w Silent Hill. To znaczy, że świeci ona tam, gdzie wskazuje pointerem gracz. Nie rzuca przy tym wprawdzie takich fajnych cieni, jak w grze Konami, ale efekty świetlne i tak są całkiem niezłe.



NAGRODA Ukończenie przygody zajmuje jakieś dwanaście godzin, co jest wynikiem przyzwoitym. Poza tym odblokowuje liczne materiały, w tym zwiastuny i wszystkie filmiki z gry, można więc do nich wracać i się nimi rozkoszować.

Wydarzenia i przewija się potem w dialogach. Dużo później, zapytany dlaczego za nią tak goni, odpowiada, że chce poczuć jej ciepło. Czysta biologia, ale nie pokazana wprost.

DANSE MACABRE

Mimo, że na pierwszy rzut oka Fragile Dreams może wydawać się infantylne, głównie ze względu na projekty postaci, mało która gra tak poważnie podchodzi do śmierci. W FD jest ona na porządku dziennym, ale w zupełnie inny sposób, niż w takim God of War. Tutaj każde odejście to tragedia, jak to powinno być, a ich nagromadzenie sprawia, że w FD panuje tak przygnębiająca atmosfera. Kiedy towarzyszka protagonisty wyczerpanie się baterii w obdarzonej inteligencją maszynie komentuje słowami „Wyłączył się", Seto odpowiada: „Mylisz się. On umarł". Poza robotami i ludźmi, bohater spotyka podczas wędrówki również dusze zmarłych. Właściwie, stanowią one większość mieszkańców tego świata. Jest tu na przykład mała dziewczynka, która nikomu nie ufa i wymaga od Seto spełnienia kilku warunków, zanim przepuści go dalej. Kiedy już obdarza go zaufaniem, okazuje się, że nie jest tym, za kogo się podaje – wyjaśnia się też, dlaczego małe dziecko było tak podejrzliwe i nieufne.

Ale główny wątek to tylko część magii tego tytułu. Nie mniejsze znaczenie (artystyczne, bo do ukończenia gry nie są potrzebne) mają liczne pamiątki znajdowane po drodze, typu łańcuszków czy listów. Za każdym takim drobiazgiem kryją się wspomnienia ich posiadaczy. Te czasem nawet kilkuczęściowe historyjki przedstawione są podobnie, jak w Lost Odyssey, to znaczy w postaci tekstu na zmieniającym się adekwatnie tle. Fragile Dreams ma tu jednak sporą przewagę, ponieważ wszystkie wspomnienia są czytane przez lektorów, z podziałem na role, i wywiązują się oni ze swojego zadania wyśmienicie. Niekiedy może nieco przesadzają z emfazą, ale jeśli chodzi o barwę głosu i oddanie emocji, to nie mam się do czego przyczepić. Ponadto, chociaż te historyjki dotyczą wydarzeń sprzed apokalipsy, nieustannie krążą wokół tematów śmierci i związanej z nią samotności. Nie wszystkie są jednak po prostu smutne; niektóre aż szokują, ocierając się o kwestię morderstwa.

VANITAS

Mechanizmy zabawy w FD raczej nie są magnesem przyciągającym do telewizora, ale mimo tego bardzo trudno się przy grze nudzić, nawet jeśli nic specjalnego się akurat nie dzieje. Jest to zasługa pieczołowicie wykreowanego świata przedstawionego, który – choć pozbawiony zaawansowanych sztuczek graficznych – potrafi momentami zachwycić. Apokalipsa, która nawiedziła świat gry, zabiła jedynie ludzi, pozostawiając wszelkie budowle nienaruszonymi. W związku z tym gracz przemierza miejsca niegdyś tętniące życiem, a dziś zardzewiałe, zniszczone, porośnięte mchem i pnączami. Wąskie korytarze i podziemia z czasem się nieco nużą, ale wtedy akcja rzuca bohatera do starego wesołego miasteczka,

nad którym góruje diabelski młyn skąpany w świetle księżyca albo do hotelu rozsadzanego od wewnątrz przez drzewo. Atmosfera w tych miejscach jest pierwszorzędnie ciężka i aż się żałuje, że gra nie miała większego budżetu, pozwalającego ubrać te wszystkie miejsca w godne tekstury i więcej detali. Graficy zrobili jednak co mogli, czyli nadrobili braki świetnymi projektami oraz dodali cieszące oczy filmiki przerywnikowe, które trudno określić inaczej, niż słowem „artystyczne".

Jak możecie zobaczyć poniżej, postanowiłem nie wystawiać Fragile Dreams noty. Nie chodzi jednak o to, że gry nie da się ocenić, jak to kiedyś było z REZem. Mógłbym przecież wyciągnąć jakąś średnią z ocen cząstkowych za grafikę, dźwięk, miód i design, sęk w tym, że to by Wam absolutnie nic nie powiedziało. Wasze wrażenia zależeć będą tylko od tego, czy w FD chcecie grać, czy je przeżywać. ■■

MIMO, ŻE NA PIERWSZY RZUT OKA FRAGILE DREAMS MOŻE WYDAWAĆ SIĘ INFANTYLNE, GŁÓWNIE ZE WZGLĘDU NA PROJEKTY POSTACI, MAŁO KTÓRA GRA TAK POWAŻNIE PODCHODZI DO ŚMIERCI

OCENA

P/10

\+ NIEZWYKŁA ATMOSFERA, AMBITNA HISTORIA, BARDZO DOBRZY LEKTORZY

\- ŚREDNIA GRAFIKA, PROSTACKI SYSTEM WALKI, CHWILAMI MONOTONNA

GRY TO TEŻ SZTUKA

A JEDNAK GRA

Enigmatyczny system walki, o którym w głównym tekście piszę samymi ogólnikami, opiera się na czterech typach broni, jakie znajduje po drodze Seto. Do pierwszego należą lekkie przedmioty, jak kije czy rurki, którymi da się wyprowadzić proste, trzyciosowe combo. Drugi rodzaj to długie przedmioty, którymi Seto wykonuje pchnięcia lub razi wielu wrogów wokół siebie. Dalej mamy najmocniejsze, ale też najwolniejsze bronie w postaci młotów i toporów – nieskutecznych na szybko poruszających się wrogów. Ostatni typ to łuki i kusze, szczególnie przydatne w starciach z bossami. Wszystkie te rzeczy jednak po jakimś czasie się psują i trzeba znaleźć lub kupić nowe.

txt: FAX

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Activision
- Producent: Bizarre Crt.
- Liczba graczy: 1 (20)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Nie jest to gra, w którą będziecie grali bez przerwy, jak nie przymierzając, w RDR, ale na pewno jest tym, czym być miała – wciągającym, czysto zręcznościowym wyścigiem z power-upami. Traf chciał, że jak nie było takich gier, to nie było, ale jak już się pojawiły, to od razu dwie. Wprawdzie w Split/Second gracz niejako pośrednio załatwia przeciwników, a w Blur jak najbardziej bezpośrednio, ale power-up jest power-up. Czy to zwiastuje powrót tego typu raceró w, czy też jest próbą wskoczenia do wygodnej niszy? W sumie nieważne, a Blur jest fajniejszy. **8/10**

BLUR

MODERN WARFARE SPOTYKA MARIO KART

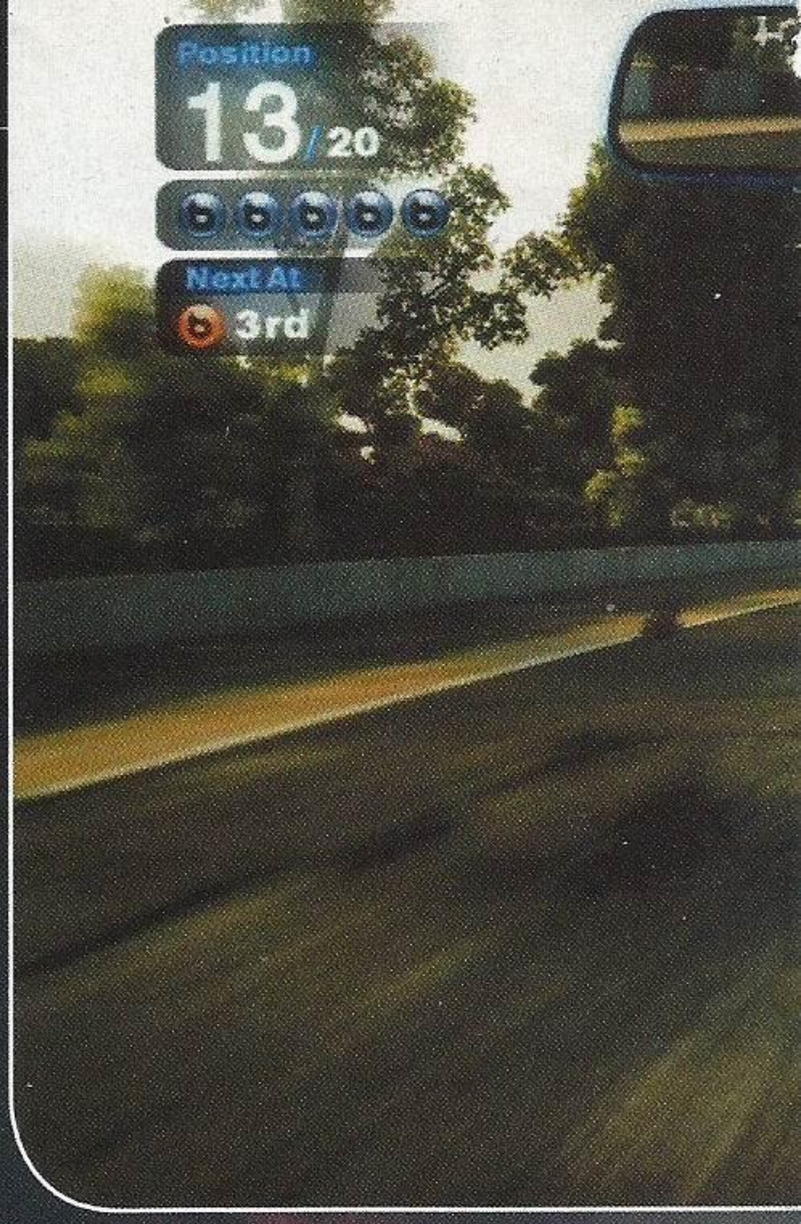
Początkowo byłem negatywnie nastawiony do Blur, gdyż sam pomysł wydawał mi się wybitnie głupi. W końcu Mario Kart to lekkie, zabawne wyścigi, w których najważniejszy jest humor i dobra zabawa. Jak taki klimat przenieść w świat dorosłych samochodów? Autorzy serii Project Gotham Racing znaleźli sposób.

ROZKŁADAMY SAMOCHÓD NA CZĘŚCI

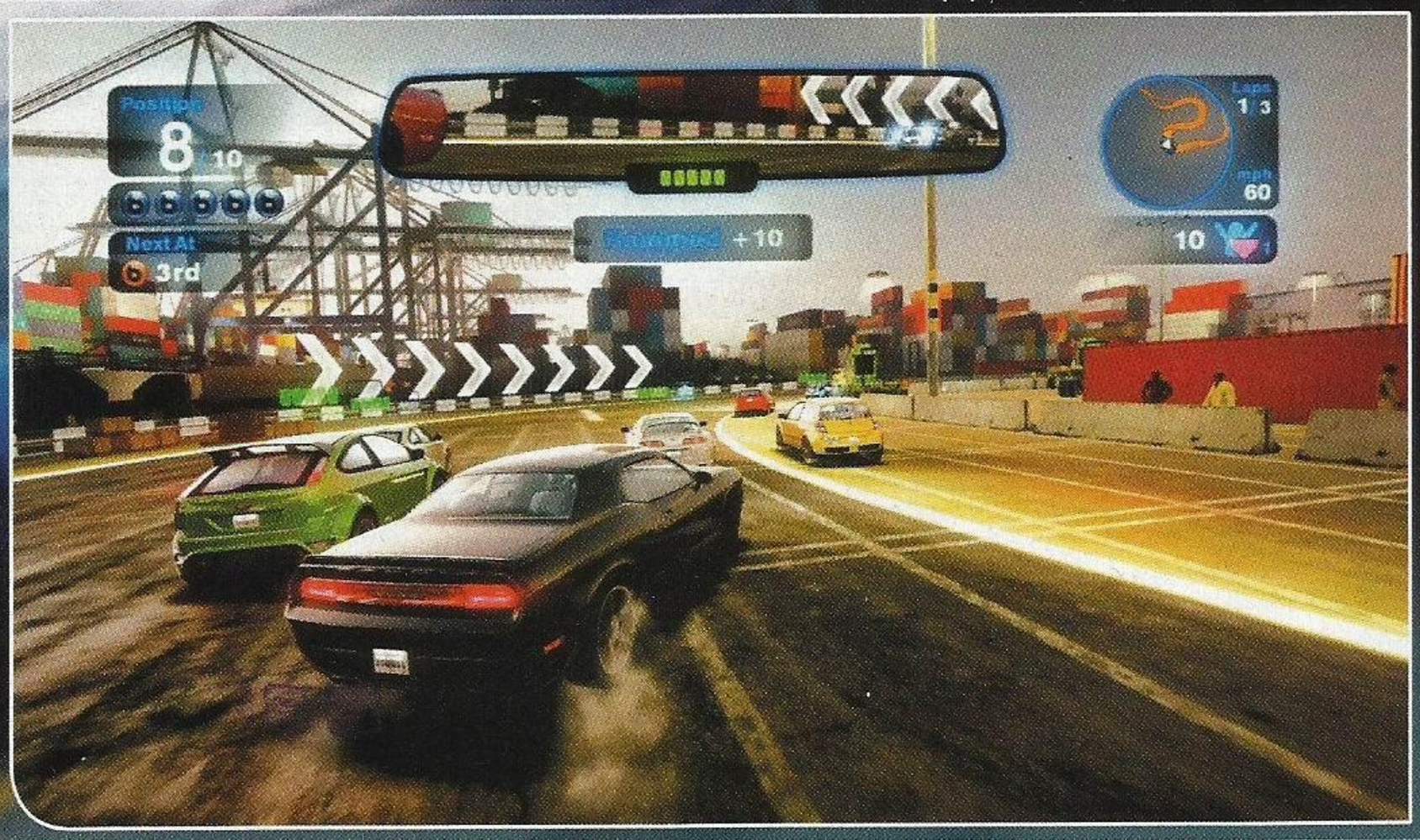
Teoretycznie to tylko kolejne wyścigi. Trzeba zacząć od słabszych pojazdów, zdobywać nowe, odblokowywać kolejne trasy i zajmować punktowane miejsca na podium. Jednak Blur ma w sobie kilka elementów, które z miejsca go wyróżniają. Przede wszystkim pomysł z Mario Kart, czyli specjały, którymi można atakować przeciwnika. Wszystkie przygotowano w nowoczesnym, futurystycznym stylu i nie mają nic wspólnego z nintendowską zabawką dla najmłodszych. Zbiera się je z trasy, a ich ikony są na tyle duże i czytelne, że szybko można zdecydować się na odpowiedni power-up. Część z nich przydaje się w bezpośredniej walce, co oznacza, że można ostrzelać wóz przeciwnika, zepchnąć go falą uderzeniową, czy spowolnić. Druga grupa to bonusy dla własnego samochodu. Naprawa, przyspieszenie, osłona, takie bajery to podstawa na trasie. W dodatku część z nich używa się w dwóch kierunkach, więc minę można zostawić, jako niespodziankę dla nadjeżdżających kierowców, albo wystrzelić ją niczym pocisk. Poza tym warto odpalać kombinacje, z których szczególnie polecam kulę energii wyrzucającą nieszczęśnika w powietrze. Natychmiastowe włączenie przyspieszenia pozwoli Wam przejechać pod spadającym samochodem. Efektowne i skuteczne. Fajnie sprawdzają się także osłony, z którymi można spokojnie śmigać choćby przez pole wyładowań elektrycznych spowalniających pojazdy.

Wszystko tak naprawdę zależy od pozycji w stawce i... szczęścia. Jeżeli jadę na końcu to interesują mnie wyłącznie zagrywki ofensywne. Chcę rozwalić rywali, albo chociaż wybić ich na kilka chwil z rytmu. Wyrzucić na zakręcie, zepchnąć na pobocze, staranować, by przeskoczyć o kilka pozycji do przodu. I nie jest to łatwe zadanie, bo producent naprawdę wysoko ustawił poziom trudności. Podobnie, jak w Split/Second, nieustanna presja rywali okupiona jest sporą liczbą drobnych oszustw SI. Konsola zawsze wprowadzi swoich ulubieńców idealnie w zakręt, na którym gracz prawie połamie gałkę od pada. Dlatego trzeba cały czas kombinować. Z kolei przy zajęciu pozycji lidera należy oglądać się za osłonami, by przetrzymać ataki przeciwników. Ważne są też specjały naprawiające pojazd. Natomiast przyspieszenie tak naprawdę przydaje się tylko na zakrętach, bo przy zbyt mocnym wejściu w poślizg można stracić kontrolę, a obłędna prędkość ładnie wyprostuje samochód.

Wspomniałem także o szczęściu. I faktycznie ma ono duże znaczenie w Blur. Mogę być mistrzem kierownicy, ale nie przewidzę zachowania dziewiętnastu kierowców, którzy odpalają kule energii, ustawiają na autostradzie pola minowe i blokują skróty wyładowaniami energetycznymi. Chaos to drugie imię Blur; czasami ciężko jest w ogóle zgarnąć ikonkę z trasy. A skoro wspominam o trasach, to zaprojektowano je stosunkowo prosto. Kilka ostrych zakrętów, niebezpiecznych skrótów i dużo prostych. Różne typy nawierzchni nieco komplikują sprawy, bo czasami ciężko zdecydować się na odpowiedni wózek. Nie ma jednak mowy o zachwytach nad trasami, które po prostu dobrze spełniają swoją rolę. Są torem dla szaleńców.



CIĄGLE TAK SAMO Specjały są świetne, ale dorzuciłbym jeszcze ze dwa, może trzy. Poza tym oglądanie ciągle tych samych animacji zaczyna nudzić. Szkoda, że nie ma ich więcej.



PERKI W GRZE WYŚCIGOWEJ

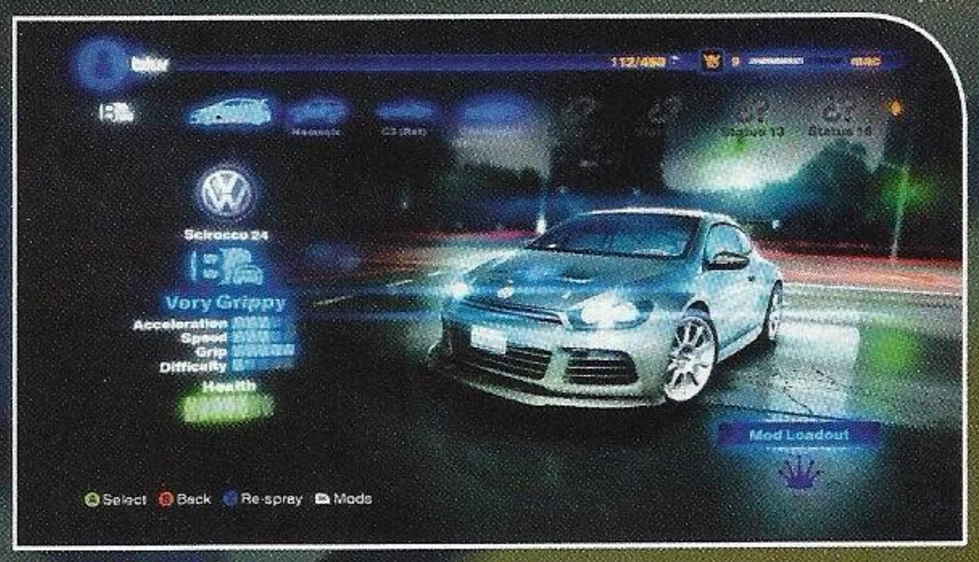
Mario Kart to jednak nie jedyna inspiracja dla twórców. Kolejna to Modern Warfare. Chodzi mi tutaj o wszelkie rankingi, paski postępu i wyzwania, które znalazły się w Blur. Punkty przyznawane są za setki zachowań na trasie, które można łączyć w kombinacje. Gra po prostu cały czas ocenia i nagradza. W dodatku w trakcie przejazdu pojawiają się zadania w czasie rzeczywistym. Wystarczy najechać na odpowiednią ikonę. Czasami trzeba przejechać przez kilka bramek, innym razem wykonać poślizg, staranować przeciwnika, czy osiągnąć maksymalną prędkość. Przejazdy i tak dostarczają mnóstwo emocji, więc takie dodatki jeszcze bardziej ubarwiają zabawę. Nie można też zapominać, że gracze szybko wciągają się w paski postępu, które wynoszą ich na szczyty międzynarodowych list rankingowych. Naturalnie z każdym poziomem zaawansowania zdobywa się nowe samochody.

I na koniec trzecia część składowa Blur, czyli różnorodność wyzwań. Wzorem serii Project Gotham Racing, znajdziecie tu standardowe wyścigi, jazdę na czas, czy zmagania jeden na jednego. Z nowych cudów dobrze wypada „strzelanina", czyli pogoń za kilkoma pojazdami i odpalanie w ich kierunku specjałów. A to dopiero początek zabawy, bo Blur sprytnie blokuje część zawodów i trzeba spełnić wiele warunków na trasie, by stanąć do najważniejszych konkurencji. Dzięki temu gra wystarcza na wiele wieczorów.

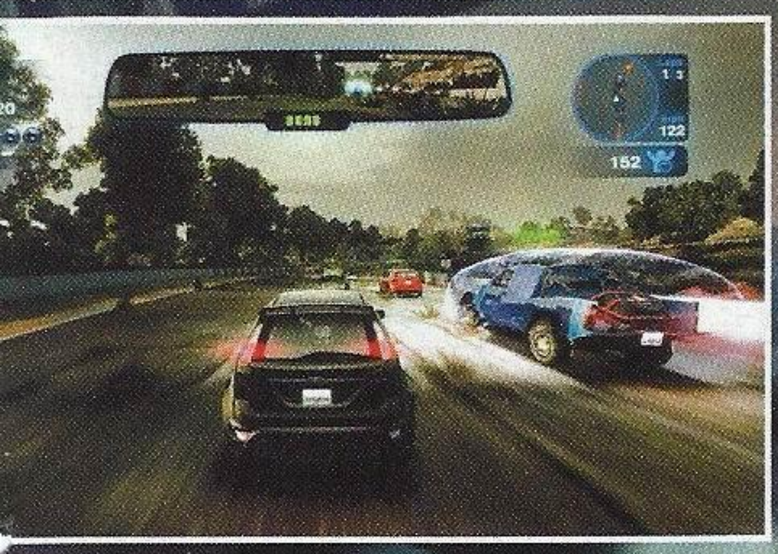
Ale gdy wspomniałem o różnorodności, chodziło mi przede wszystkim o zmagania w sieci. Maksymalnie dwudziestu graczy na trasie, to widok, którego nie można zapomnieć. Do tego dochodzi cały pakiet wirtualnej społeczności, który jest zintegrowany z portalami, mikroblogami i tym podobnymi wynalazkami szatana. Teraz wszyscy chcą się dzielić, chwalić, pokazywać swoje osiągnięcia i zawsze informować e-kolegów o tym, co robią. Blur to wszystko umożliwia, ta zabawa wciąga i nie pozwala oderwać się od pasków postępu, a każdy wyścig przynosi zawrotną dawkę emocji.

A DOBRZE SIĘ PROWADZI?

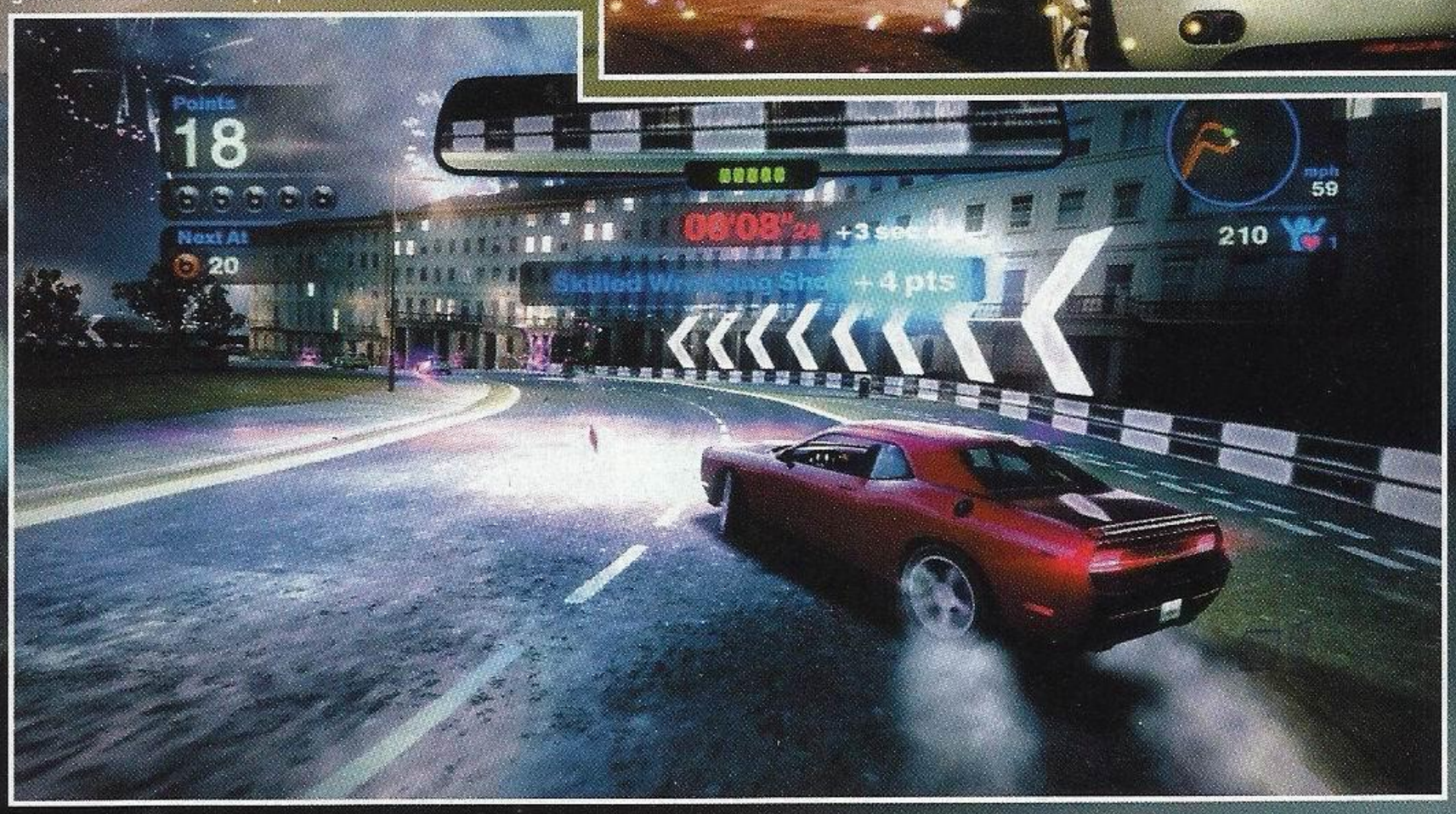
Wszystkie samochody w Blur są licencjonowane, co początkowo może być dla graczy sporym zaskoczeniem. Jednak szybko zrozumiecie, że to nie Burnout, w którym wozy rozpadają się na drobne kawałki. Pęka szyba, odpadają fragmenty zawieszenia, ale maszyny się nie rozpadają, więc producenci wyrazili zgodę na wykorzystanie ich marek. To na pewno duży plus Blur, bo można pobawić się bardzo drogimi wozami w bardzo niebezpieczny sposób. Poza tym każdy pojazd faktycznie inaczej się prowadzi. Model jazdy jest zręcznościowy, ale i tak można wyczuć w nim lekkie pozostałości serii

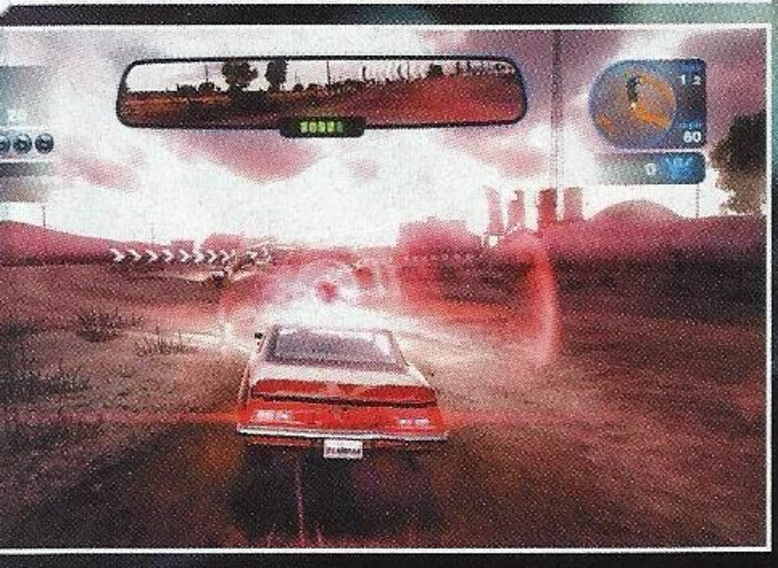


DEMON PRĘDKOŚCI Blur to bardzo, bardzo szybka gra. Nie ma mowy, by płynnie wchodzić w zakręty, a wypadnięcie z trasy potrafi zaboleć. Naturalnie konsolowi przeciwnicy zawsze skręcają idealnie.



CUDEŃKA Bizarre Creations z takim wydawcą, jak Activision Blizzard, mogli pozwolić sobie na wykupienie licencji samochodów, które w grze solidnie poobijacie. Nie ma tu takich arcydzieł, jak w Project Gotham Racing, ale garaż w Blur bardzo mi się spodobał.





Project Gotham Racing. Oznacza to, że samochody trzeba mocno trzymać pod kontrolą, bo na pierwszym ostrym zakręcie można stracić nad nimi panowanie. Nie wolno też zapominać o tym, że na trasie panuje prawdziwa walka, a eksplozje rzucają wózkami na wszystkie strony. Warto więc przed rozpoczęciem wyścigu chwilę się zastanowić i wybrać właściwy sprzęt do następnego wyzwania. Część samochodów świetnie sobie radzi na zakrętach, inne mogą pochwalić się fantastyczną wytrzymałością. W przeciwieństwie do Split/Second, wybór odpowiedniego narzędzia pracy ma znaczenie. Zresztą, doświadczeni gracze od razu postawią na maszyny z najlepszymi osiągami, które stanowią spore wyzwanie, gdyż ich opanowanie wymaga precyzji i refleksu.

POŁĄCZENIE LICENCJONOWANYCH SAMOCHODÓW Z WALKĄ NA TRASIE PRZY UŻYCIU NAJRÓŻNIEJSZYCH SPECJAŁÓW UDAŁO SIĘ ZNAKOMICIE, CHOĆ UCIERPIAŁA NA TYM OPRAWA GRAFICZNA

DUŻO, ALE BRZYDKO

Project Gotham Racing 4 wygląda znacznie lepiej niż Blur i dotyczy to zarówno wykonania tras, jak i samych samochodów. W sumie można to zrozumieć, bo na drogach pojawia się dwadzieścia maszyn, a ekran telewizora eksploduje od efektów specjalnych, ale i tak pozostaje pewien niedosyt. Przy ogromnych prędkościach nie widać słabo wykonanego pobocza, choć wystarczy lepiej się przyjrzeć, by dostrzec wiele niedoskonałości. Wozy są pięknie wykonane, ale to nadal poniżej poziomu PGR4. Początkowo wydawało mi się, że specjały rekompensują nieco słabszą stronę wizualną gry, bo podczas pierwszych wyścigów zachwycałem się kolorystyką i spektakularnością gry. Niestety, z czasem efekty zaczynają nudzić i nie rozumiem, czemu producent nie wprowadził różnorodnych animacji, bo oglądanie w kółko tego samego staje się męczące. Naturalnie pierwszego dnia będziecie zbierać szczękę z podłogi, ale przy trzecim wieczorze z Blur wszystko wydaje się znajome i niestety dość przeciętne. I gdyby chociaż muzyka nakręcała dynamikę wyścigów tak, jak w Split/Second, ale tutaj niestety nie ma czym się zachwycać. Utwory nie zapadają w pamięć, więc dobrze, że dźwięki silników i specjałów przygotowano na najwyższym poziomie.

Blur to bardzo nietypowe wyścigi. Połączenie licencjonowanych samochodów z walką na trasie przy użyciu najróżniejszych specjałów udało się znakomicie, choć ucierpiała na tym oprawa graficzna.

PRZERWA NA KAWĘ Ładowanie danych to przejażdżka na najniższym biegu po torze wyścigowym.

Producent bardzo mocno stawia na tryb multiplayer, który podobnie, jak w Mario Kart, jest tutaj najważniejszy. I właśnie zmagania z innymi graczami zapewniają Blur wysoką ocenę oraz długą żywotność. Dwudziestu wariatów z różnych zakątków świata na jednej trasie to prawdziwe szaleństwo. Jednak samotny gracz szybko skończy karierę, choć zdobycie „wszystkiego" przedłuży zabawę o kilka wieczorów. Bawiłem się naprawdę nieźle, ale gdybym musiał wybierać, to zdecydowałbym się na Split/Second. ■■

OCENA 7.7/10

+ PRĘDKOŚĆ, SPECJAŁY, SAMOCHODY, MULTIPLAYER
– GRAFIKA, MUZYKA, ŁADOWANIE DANYCH

DOROSŁA, ALE NADAL SZALONA WERSJA MARIO KART

FAIR PLAY

W tym miesiącu zrecenzowałem dość nietypowe wyścigi, czyli Blur i Split/Second. W obu przypadkach przeciwnicy dopuszczają się jawnych i niewybaczalnych oszustw. Czasami rozkładałem ręce, bo nie mogłem uwierzyć, jak bosko wchodzą w zakręty. W Blur polecam zaczynać od niskiego poziomu trudności, bo inaczej zdziwi Was porażka w pierwszym wyścigu. Przeciwnicy są nieomylni i dwa błędy kończą marzenia o miejscu na podium. Z drugiej strony, jeśli szukacie wyzwań, Blur będzie dla Was prezentem pod choinkę.

SUPER MARIO GALAXY 2

NINTENDO POKAZUJE JAK ZROBIĆ SEQUEL NAJLEPSZEJ GRY GENERACJI

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: 11 czerwca
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

GULASH: Imperium Kontratakuje jest lepsze od Nowej Nadziei, ale to jeden z nielicznych sequeli przerastających pierwowzór. Super Mario Galaxy 2 to nieprawdopodobna bajka i pokazuje, jak bardzo gry video koncepcyjnie poszły do przodu od, nie przymierzając, Super Mario 64. Gdyby jeszcze było w HD... 9/10

Stworzenie kontynuacji to nie lada problem. Tym większy, im lepszy był pierwowzór. Zauważyliście może, że w dużych seriach drugie części zazwyczaj są najsłabsze? I nie tyczy się to tylko gier. Tak było z Matrixem, Devil May Cry, przykłady można mnożyć. W przypadku Mario zadanie było o tyle bardziej wymagające, że od wielu lat Nintendo trzymało się zasady, iż w ciągu jednej generacji dostarcza tylko jedną pełnoprawną platformówkę z hydraulikiem. Aż tu nagle zdecydowało się na bezpośrednią kontynuację Super Mario Galaxy. Wszystkich zaskoczyła taka decyzja firmy, ale Shigeru Miyamoto potem wielokrotnie wyjaśniał w wywiadach, że po pracach nad SMG zostało im tyle niewykorzystanych pomysłów, że siedli do opracowywania Galaxy 1.5. W tak zwanym międzyczasie projekt rozrósł się na tyle, że postanowiono zaszaleć i po raz pierwszy stworzyć sequel trójwymiarowego Mario. Szczerze mówiąc, trochę obawiałem się, że dostaniemy zwykły mission pack. Wprawdzie przygody hydraulika w kosmosie były na tyle rewelacyjne, że i tym bym nie pogardził, ale wiadomo – człowiek to wybredny zwierz, a co dopiero gracz.

JABŁKO OD JABŁONI

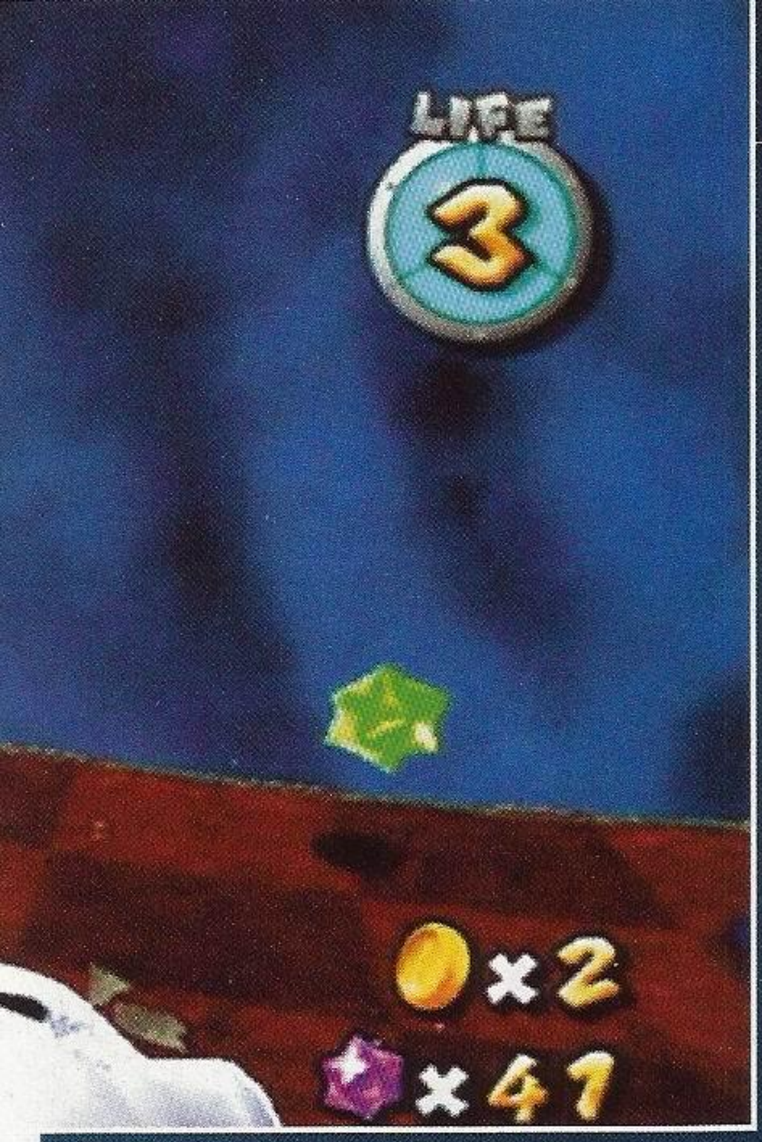
Kolejne platformówki z Mario przyzwyczaiły nas do tego, że są od siebie diametralnie różne – nic dziwnego, skoro ukazywały się na różnych platformach. W przypadku SMG 2 nie doświadczycie w pierwszej chwili takiego powiewu świeżości. Gra opiera się na koncepcie planet znanym z poprzedniej części, więc od razu wszystko wydaje się bardzo znajome. Może nawet zbyt znajome. Sterowanie jest identyczne, jak trzy lata temu, styl graficzny dokładnie ten sam, powracają też znajome postacie. Ale patrząc na to z innej strony, w sterowaniu nie było czego poprawiać, nad oprawą SMG recenzenci się rozpływali, a co do bohaterów, to nikt nie gra w Mario dla zaskakującej historii. Tak więc znów przyjdzie hydraulikowi uratować księżniczkę Peach porwaną przez Bowsera, zresztą niespecjalnie przejętą tym faktem – widać już się zdążyła przyzwyczaić. Trochę żal opowieści czytanej przez Rosalinę z pierwszej części, ale widać taki był zamysł autorów, by tym razem postawić w całości na gameplay i nie przejmować się fabułą. Choć uczyniono pewien miły gest w stosunku do fanów wspomnianej bohaterki, nie zdradzę jednak jaki. I tak musicie zagrać w SMG 2, więc przekonacie się sami.

SMG2 JEST OPARTE JEDNOCZEŚNIE NA WSZYSTKICH NOWYCH I STARYCH POMYSŁACH. ŻADEN Z NICH NIE JEST POTRAKTOWANY PO MACOSZEMU, ŻADEN NIE JEST NADUŻYWANY.

TO TRUDNIEJ CZY ŁATWIEJ?

Zanim przejdę do najważniejszych nowości, pozwólcie że zacznę od zmiany najbardziej widocznej. Obserwatorium, będące bazą wypadową w SMG1, zostało zastąpione przez statek kosmiczny w kształcie głowy samego Mariana. Z czasem zapełnia się on postaciami spotkanymi na planszach i kilkoma innymi niespodziankami, ale w gruncie rzeczy niewiele jest na nim do roboty. Wszystko sprowadza się do podejścia do steru i wybrania levelu w tradycyjny, marianowy sposób: jest kilka światów podzielonych na pola z planszami, po których porusza się bohater. Co jakiś czas trafia się zablokowane pole, które da się usunąć jedynie zbierając odpowiednią liczbę gwiazdek. Zmierzam do tego, że posługiwanie się takim systemem jest bardzo proste i wydaje się ukłonem w stronę tych wszystkich nowicjuszy, którzy

NO TIME TOLOUSE Kolejnym interesującym patentem są piły, widoczne na obrazku wyżej. Tak, trzeba ich unikać, ale to nie wszystko. One odcinają fragmenty platform, w związku z czym lepiej szybko biec dalej, zanim skończą swą robotę.



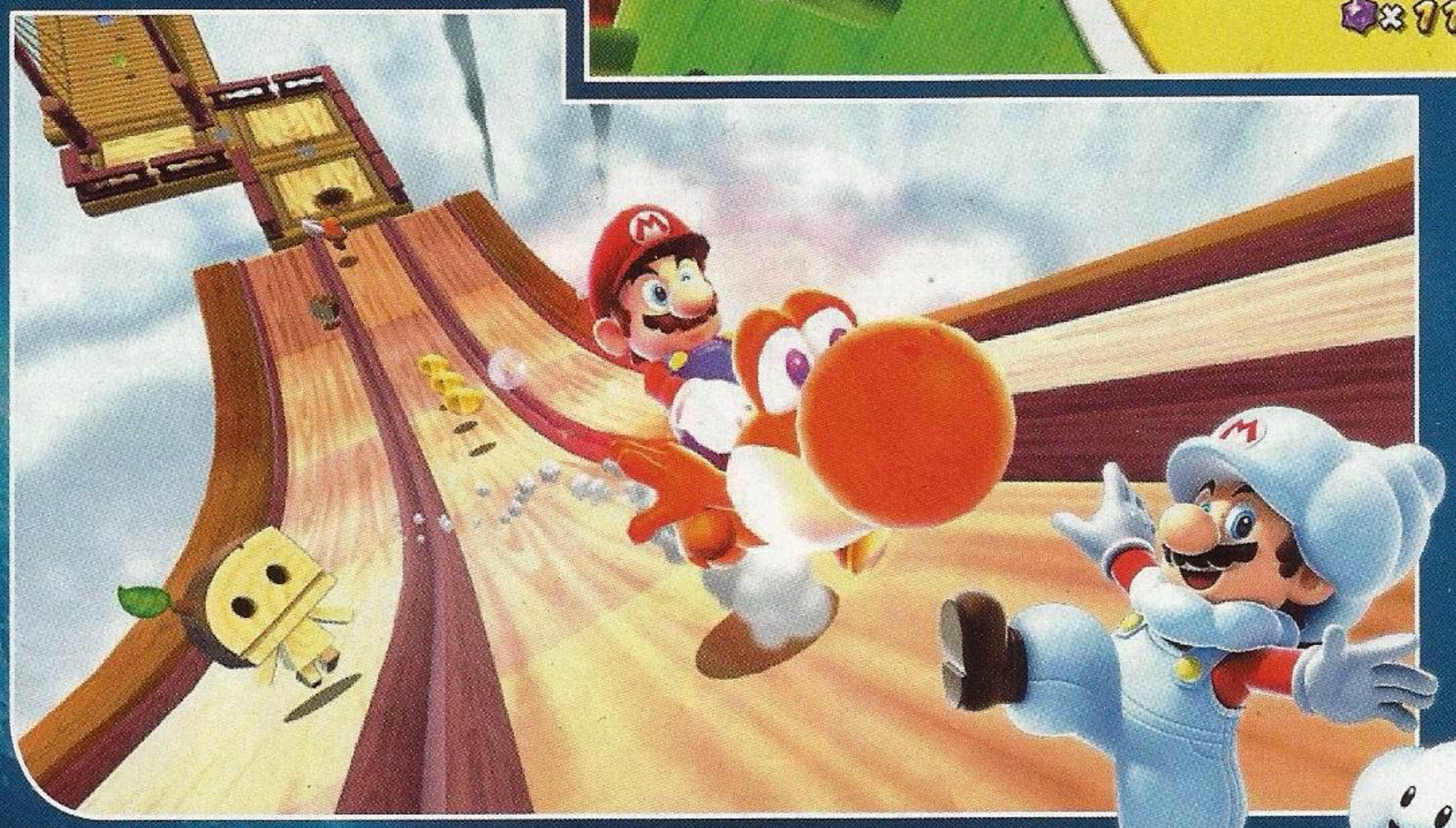
PRZERYWNIKI W tak różnorodnej grze trudno określić, co stanowi odskocznię, ale chyba za przerywniki można uznać misje, w których steruje się samymi wychyleniami wiilota. Czasami Mario turla wielką kulę, innym razem chwyta się wielkiego ptaszyska i wraz z nim wzbija w przestworza.

GWIAZDA WIECZORU

Na każdym levelu, poza gwiazdkami, czeka do zdobycia również symbol spadającej gwiazdy, zazwyczaj przebiegle ukryty. Im więcej takich symboli w posiadaniu gracza, tym częściej galaktyki są nawiedzane przez komety. Funkcja tych ostatnich jest taka sama, jak w poprzedniej części: przynoszą dodatkowe wyzwania na już ukończone poziomy. Zazwyczaj bardzo wymagające wyzwania. Na czym one polegają, to już zależy od konkretnej planszy. Zdarza się chociażby przechodzenie levelu na czas, utrudniona walka z bossem (nie można zostać trafionym ani razu) czy ucieczka przed mrocznymi klonami Mario. Szczególnie duże wyzwanie stanowi zebranie stu fioletowych monet, zwłaszcza kiedy czas ucieka – ale i satysfakcja z sukcesu jest odpowiednio większa. Misje przynoszone przez komety są tak naprawdę sednem zabawy dla tych, którzy chcą sprawdzić swoje zręcznościowe zdolności.

swoją przygodę z Mario rozpoczęli od wydanego niedawno New Super Mario Bros. Wii. To wrażenie potęguje sam początek SMG2, który najpierw rozgrywa się w dwóch wymiarach i dopiero po chwili stopniowo przechodzi w 3D. Ułatwienia dla niedzielnych graczy na tym się nie kończą. Po pierwsze, gdzieniegdzie na planszy stoją ekrany, na których wyświetlane są filmiki, jak należy poradzić sobie z danym fragmentem – tyczy się to przede wszystkim momentów, w których wprowadzany jest nowy power-up. Druga sprawa to Super Guide, czyli samoistne przechodzenie się plansz, które zadebiutowało w NSMBWii. Dostępne jest ono również tutaj, choć trzeba zginąć naprawdę dużą liczbę razy, by gra zaoferowała swoją pomoc. Poza tym osoba korzystająca z tego udogodnienia karana jest otrzymaniem brązowej gwiazdki zamiast złotej.

Jak to się ma do obietnic samego Shigeru, że sequel będzie trudniejszy? Otóż wszystkie wspomniane ułatwienia są opcjonalne i nie nachalne, więc skorzystają z nich tylko ci, którzy będą czuli taką potrzebę. Nintendo nie upraszcza samej rozgrywki, jedynie oferuje wskazówki mniej zorientowanym w temacie i na taką taktykę nie mogę złego słowa powiedzieć. A jeżeli chodzi o poziomy, to naprawdę jest trudniej. Może nie jest to jakiś drastyczny skok, ale ginąłem zdecydowanie częściej, niż w pierwszym Galaxy. Nawet dotarcie do ostatniego pojedynku z Bowserem nie jest już tak proste, gdyż trzeba zebrać siedemdziesiąt, a nie jak dawniej sześćdziesiąt gwiazdek. Niski poziom trudności był jednym z głównych czynników, dla których nie postawiłem maksymalnej oceny Marianowi trzy lata temu, więc bardzo się cieszę, że poprawiono ten element. Wprawdzie osobiście jeszcze nico bym podkręcił poziom trudności podczas walki z bossami, ale to już jest przejaw mojej czepialskiej natury.



SIŁA PRZYCIĄGANIA

Nie wierzę, że do tej pory nie spojrzeliście na koniec recenzji i nie sprawdziliście oceny. A skoro już wiecie, że Super Mario Galaxy 2 to gra w mojej opinii doskonała, czas odpowiedzieć na pytanie, co się na to składa. Trzeba zacząć od tego, że już pierwsze Galaxy było pozycją bliską ideału. Zachwycało przede wszystkim rewolucyjnym wówczas pomysłem, by wysłać hydraulika w kosmos i pozwolić mu biegać po niezliczonych, mniejszych i większych planetach.

Podstawowy koncept pozostał oczywiście nienaruszony, ale tym razem wyciśnięto z niego chyba wszystko, co było możliwe. Zabawy z grawitacją są jeszcze bardziej szalone niż wcześniej i momentami wymagają niezłej gimnastyki umysłowej. Wyobraźcie sobie planszę w kształcie cylindra, widzianego z boku. Przyciąganie na nim działa w ten

BIG BROTHER

W pierwszym Super Mario Galaxy po zdobyciu stu dwudziestu gwiazdek pojawiała się możliwość przejścia gry ponownie, tym razem jako Luigi. W kontynuacji sytuacja przedstawia się nieco inaczej – mniej popularny z hydraulików dołącza do zabawy dość wcześnie, gdzieś około dwudziestej gwiazdki. Z początku funkcjonuje jako alternatywny bohater w wybranych planszach, jednak po pewnym czasie, gracz zyskuje możliwość zamiany pomiędzy braćmi w dowolnym momencie, ale tylko na pokładzie statku kosmicznego. Co to w ogóle daje? Po pierwsze, być może ktoś zwyczajnie woli grać Luigim – steruje się nim też minimalnie inaczej. Druga różnica jest już bardziej istotna. Otóż po ukończeniu planszy Luigim ukazuje się duch bohatera, prezentujący grę w wykonaniu producenta, z którym można się w ten sposób pościgać. Zrobienie lepszego czasu nie jest niestety nagradzane gwiazdką.

ROSALINA Po lewej widzicie jedną z głównych bohaterek pierwszego Galaxy. W „dwójce" pojawia się, by pomóc graczom bez skilla albo manuala (albo – o zgrozo! – obydwu) w przejściu problematycznych fragmentów. Na szczęście to nie jedyna jej rola.

Obecność tych wszystkich przedmiotów nie oznacza jednak, że SMG2 to powtórka z rozrywki. Plansze są tak różnorodne, że ani razu nie miałem wrażenia, że już to gdzieś widziałem. Co chwilę gra atakuje nowym zadaniem, przy użyciu innego stroju dla Mario, wykorzystanego na dodatek w innowacyjny sposób. To nie jest tak, że po pojawieniu się powiedzmy Bee Suit, należy się spodziewać szeregu gwiazdek, których zdobycie będzie wymagało jego użycia. Galaxy 2 jest jak pudełko czekoladek, nigdy nie wiadomo, co się trafi.

Największymi łakociami w tej bombonierce są jednak nowe przedmioty, zasadniczo w liczbie trzech. Chyba najmniej innowacyjnym, co nie znaczy, że niepotrzebnym, jest zamiana w wielki okrągły głaz. Po zebraniu odpowiedniego grzybka i transformacji, Mario potrafi się toczyć z wielką prędkością, miażdżąc i krusząc wszystko na swojej drodze. Nie jest to może specjalnie finezyjne, ale równanie całej planety z ziemią wygląda fajnie. Nie jest to oczywiście jedyne zastosowanie kuli. Przykładowo, zdobycie jednej z gwiazdek wymaga od gracza udziału w zwariowanej wariacji na temat kręgli.

PODSTAWOWY KONCEPT POZOSTAŁ OCZYWIŚCIE NIENARUSZONY, ALE TYM RAZEM WYCIŚNIĘTO Z NIEGO CHYBA WSZYSTKO, CO BYŁO MOŻLIWE. ZABAWY Z GRAWITACJĄ SĄ JESZCZE BARDZIEJ SZALONE

Zdecydowanie bardziej typową dla platformówek nowością jest Cloud Mario. W tej formie hydraulik potrafi skakać po chmurach (normalnie przez nie przelatuje), a także tworzyć maksymalnie trzy własne. Chyba łatwo sobie wyobrazić, jakie możliwości stwarza budowanie w tego typu grze dodatkowych platform. Nagle wiele pozornie niedostępnych miejsc okazuje się być na wyciągnięcie ręki, a w każdym z nich może przecież czaić się jakiś sekret.

Jednak obie te nowinki bije na głowę Świder. Przy jego pomocy Mario wwierca się w ziemię i... wyskakuje po drugiej stronie planety! Działa to trochę jak dziecięce marzenie przekopania się do Chin. Wierzcie mi, że wykorzystanie tego patentu jest naprawdę genialne. Jak dostać się na szczyt położony zbyt wysoko, by tam wskoczyć? Należy się przebić na drugą stronę globu, stanąć w miejscu odpowiadającym temu, gdzie chcemy dotrzeć, i wtedy przekopać się z powrotem. Niby proste, ale jednocześnie genialne. Co lepsze, świdrujący Mario odbija się od twardych powierzchni, więc sposób, że kiedy Mario zeskoczy z platformy, będzie „spadał" (w rzeczywistości krążył wokół środka cylindra) dopóki nie trafi na inną dającą oparcie powierzchnię. Albo inny przykład: czasami zwrot siły grawitacji zmienia się co określoną, odmierzaną dźwiękami dobiegającymi z wiilota liczbę sekund. Trzeba wtedy się śpieszyć, by nie spaść przykładowo z podłogi na najeżony kolcami sufit. Mój ulubiony patent to jednak dwuwymiarowe plansze, na których liczne obszary mają zupełnie odmienną grawitację. W jednym momencie biegnę po suficie, by spaść na ścianę i wykonać wall-jumpa od podłogi. Istne szaleństwo. Wielki szacunek należy się projektantom poziomów, to jacyś geniusze chyba.

GRZYBKI NA WSZYSTKO

Poza walką z siłą przyciągania, powracają również wszystkie power-upy. Jest więc zamiana w pszczołę, która pozwala na krótki lot i przyklejanie się do plastrów miodu; transformacja w Boo Mario umożliwia z kolei przenikanie przez obiekty, a strój sprężyny sprawia, że da się bardzo wysoko skakać, jednak utrzymanie postaci w jednym miejscu jest nie lada sztuką. Tradycyjnie pojawia się także Fire Flower, choć to akurat jest standard.

DYRYGENT Podobno początkowo Miyamoto nie chciał angażować orkiestry do nagrywania muzyki do SMG2. Twierdził, że to za dużo zachodu, a fani i tak najcieplej przywitają motywy znane im z poprzedniej części. Stanęło na tym, że orkiestra liczyła dziesięć osób więcej niż w przypadku SMG1.

jeśli dobrze dobrać kąt, można w trakcie wykopu nawet skręcać. Jak dla mnie pół gry mogłoby być oparte na tym patencie.

KOSMOS MOŻLIWOŚCI

Sęk w tym, że Super Mario Galaxy 2 jest oparte jednocześnie na wszystkich nowych i starych pomysłach. Żaden z nich nie jest potraktowany po macoszemu, żaden też nie jest nadużywany. Nawet Yoshi, którym przecież reklamowano ten tytuł i który dostał się na okładkę, pojawia się na mniej niż połowie plansz. Wciąż trzon stanowi zręcznościowe skakanie Marianem, co przecież czynimy od ćwierć wieku. Jednak drugie Galaxy jest antytezą wtórności, na każdym kroku zaskakuje czymś nowym. Raz gracz biega po planecie, potem w jej wnętrzu, następnie po dwuwymiarowej planszy, w końcu wskakuje na Yoshiego, by ostatecznie dotrzeć do bossa. Są plansze oparte na pływaniu, lataniu, szybowaniu i ściganiu się – wszystko, czego dusza zapragnie. I tak przez ponad dwieście czterdzieści (!!!) gwiazdek. W odróżnieniu od poprzednika, tym razem druga sto dwudziestka to nie powtórka podstawowego zestawu, ale zupełnie nowe, zielone gwiazdki, poukrywane na dotychczasowych poziomach. Licząc, że każdy z nich to jakieś dziesięć minut, nowy Mario spokojnie wystarczy na czterdzieści godzin zabawy. Świetny wynik, nie tylko jak na platformówkę.

FLAWLESS VICTORY

Pozwólcie, że na zakończenie wymienię wszystkie powody, dla których wystawiam Mario maksymalną notę. Po pierwsze, absolutny brak wad. Serio, nie ma się do czego przyczepić. Być może chciałbym, by ten czy inny element wyglądał trochę inaczej, ale absolutnie nie ma tu niczego, co byłoby wykonane źle bądź przeciętnie. Po drugie, oprawa A/V stanowi wzór dla wszystkich, którzy chcą stworzyć piękną grę na Wii. Wprawdzie silnik, na którym śmiga SMG2, ma już trzy lata, ale wciąż wprawia zachwyt rozmachem plansz i przywiązaniem do uroczych detali. Duża w tym zasługa designerów, którzy postarali się, by gracz patrzył zawsze tam, gdzie Galaxy wygląda najlepiej. Nie mogę też nie wspomnieć o ścieżce dźwiękowej, której znaczna część została wykonana przez sześćdziesięcioosobową orkiestrę. Efekt jest niesamowity, nowe kawałki idealnie wpasowują się w radosny nastrój gry. Trzeci powód to niespotykana różnorodność i pomysłowość, o której pisałem przez ostatnie dwa akapity. Ktoś napisał, że w Super Mario Galaxy 2 na niektórych planszach jest więcej oryginalnych pomysłów, niż w niejednej grze. Zgadzam się z tym w stu procentach i to właśnie stanowi o sile tego tytułu.

Wiąże się z tym i czwarty punkt: Galaxy to wspaniałe zręcznościowe wyzwanie, z którego płynie czysta radość. Dzięki temu, że zawsze wiadomo, co trzeba zrobić, wszystko sprowadza się do refleksu gracza i jego biegłości w kontrolowaniu hydraulika. Żadnych nieuczciwych zagrywek ze strony twórców: jest tylko gracz, plansza oraz gwiazdka na jej końcu.

Długo myślałem, w jakim kierunku teraz może podążyć seria i nie wpadłem na żaden, nawet mglisty pomysł. Zwyczajnie moja wyobraźnia dalej już nie sięga. Wii 2 będzie musiało mieć naprawdę rewolucyjny kontroler, by usprawiedliwić powstanie nowego Mario – Super Mario Galaxy 2 to platformówka ostateczna. ■■

OCENA 10/10

➕ TA GRA TO DEFINICJA KREATYWNOŚCI, OBLECZONA CUDOWNĄ OPRAWĄ
➖ CHOĆ JEST MNÓSTWO DO ROBOTY, CHCIAŁOBY SIĘ JESZCZE WIĘCEJ

WII DOCZEKAŁO SIĘ SWOJEJ DYCHY

KELNER, W MOJEJ GRZE JEST DINOZAUR
czyli Yoshi strikes back!

W recenzji napisałem, że są zasadniczo trzy nowe power-upy, ponieważ nie liczyłem tych powiązanych z Yoshim

A te są niemniej ciekawe od tych zarezerwowanych dla Mariana. Chwytając swoim długim jęzorem różnego rodzaju owoce, Yoshi zyskuje na krótki czas specjalne moce. Czerwona papryka sprawia, że dinozaur osiąga zawrotne prędkości, pozwalające przykładowo na bieganie po ścianach. Przez te kilka chwil gra strasznie przypomina ponaddźwiękowego Sonika. Z kolei niebieska śliwka (albo inne cuś) napełnia gada powietrzem, dzięki czemu unosi się jak balon – w zastosowaniu przypomina to bardzo strój pszczoły dla Mario. Wisienką na torcie jest paradoksalnie złota gruszka. Po jej zjedzeniu Yoshi zaczyna świecić, ujawniając normalnie niewidoczne platformy. Zasięg tej mocy szybko się kurczy, aż w końcu znika – haczyk tkwi w tym, że nieoświetlone powierzchnie tak naprawdę nie istnieją. Obowiązuje zasada, że skoczyć może tylko na to, co widzisz. Należy więc pędzić przed siebie i dotrzeć do kolejnej gruszki, zanim wyczerpie się moc poprzedniej. Kolejny rewelacyjny patent.

Ale to wciąż nie wszystko, co potrafi Yoshi. Jedną z jego większych zalet jest wszystkożerność, dzięki czemu będąc na jego grzbiecie, praktycznie nie trzeba się obawiać przeciwników. Niektórych da się nawet połknąć, a następnie wykorzystać jako amunicję. Co więcej, pocieszny dinozaur potrafi się huśtać korzystając ze swego języka, niczym z liany. Wszechstronny zwierzak.

SENTYMENT Jeśli jesteście z platformówkami Nintendo od dłuższego czasu, z pewnością mile przyjmiecie nawiązania do poprzednich przygód Mario. Taką na przykład zremasterowaną planszę z Mario 64, wzbogaconą o drobny twist na końcu.

txt: KAXI

SIN & PUNISHMENT 2 SUCCESOR TO THE SKIES

REHABILITACJA ZA TE WSZYSTKIE WII SPORTSY

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Treasure
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■■■■□□

MARCELLUS: „Grzech i kara" nie jest może tak wiekopomnym dziełem, jak „Zbrodnia i kara", ale z całą pewnością grą wartą uwagi. Między innymi dlatego, że jest kolejnym tytułem udowadniającym, że w zasadzie każdy gatunek gry można obsługiwać wiilotem, nawet wymagające precyzji i niebywałego refleksu scrollowane shootery. Niestety, wyniki sprzedaży S&P wskazują, że graczy HC jest na platformie Nintedno tak mało, że niedługo zapewne wyginą i na Wii ukazywać się będą wyłącznie zestawy minigierek i co jakiś czas Mario, Zelda lub inny Metroid. 8/10

Miesiąc temu Gulash przy recenzji Monster Hunter Tri wyraził zdziwienie, że tak skrajnie core'owy tytuł został wydany właśnie na Wii. Być może to znak nieuchronnie zbliżającego się końca świata, ale w tym miesiącu konsola Nintendo dostaje kolejny tytuł, w którym babcie i koty nie mają czego szukać. Sin & Punishment to stara szkoła w najlepszej formie, ubrana w nowoczesne szaty. A przy okazji gra, która tak naprawdę nie miała prawa się ukazać.

Succesor of the Skies to druga część oryginalnego S&P, które było ostatnią grą wydaną na Nintendo 64 i pojawiło się wyłącznie w Japonii. Szybko osiągnęło status kultu, który przetrwał na tyle długo, że kiedy tytuł po prawie dziesięciu latach pojawił się u nas (do ściągnięcia na Wii poprzez usługę Virtual Console), cieszył się sporym zainteresowaniem. Wystarczająco dużym, by Nintendo znów połączyło siły z Treasure i stworzyło sequel z pozoru nie rokujący finansowego sukcesu. Ale przy gazilionach sprzedanych Mario i wii-gier, mogą sobie pozwolić na ukłon w stronę fanów.

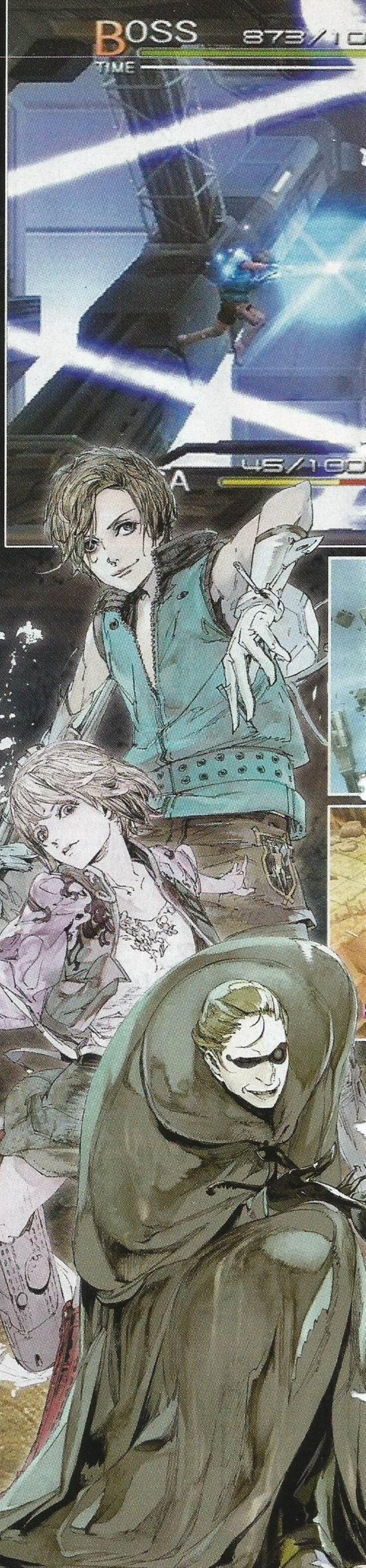
BIEGAM, LATAM, GRAM NA SKRZYPCACH

Zasadniczo Sin & Punishment jest połączeniem tradycyjnego dwuwymiarowego shootera (typu „lecę w prawo/górę i nie przestaję strzelać) oraz strzelaniny na szynach. Na pierwszym planie widać bohatera, nad którym gracz ma jedynie częściową kontrolę. To znaczy, może nim sterować w dwóch osiach, jednak jest ograniczony brzegami ekranu – kamera i akcja lecą do przodu własnym torem, jak w klasycznych „celowniczkach", a graczowi wolno jedynie unikać nadlatujących pocisków. Tych ostatnich, jak na produkt Treasure przystało, są na ekranie setki, jeśli nie tysiące. By wyrównać szanse, bohaterowie (w sumie dwójka) są wyposażeni w jet-pack / latającą deskę oraz potrafią wykonać szybki unik w dowolnym kierunku. Ten ostatnich ruch jest wbrew pozorom kluczowy dla rozgrywki, gdyż czyni gracza na pół sekundy nieśmiertelnym. W związku z tym, choć podczas zabawy nie raz i nie dwa ekran jest rozświetlany morderczymi atakami zajmującymi dziewięćdziesiąt dziewięć procent jego powierzchni, nie ma takiego, któremu nie dałoby się umknąć. Tak przynajmniej twierdzą autorzy, bo mi oczywiście gra skopała dupsko niemiłosiernie.

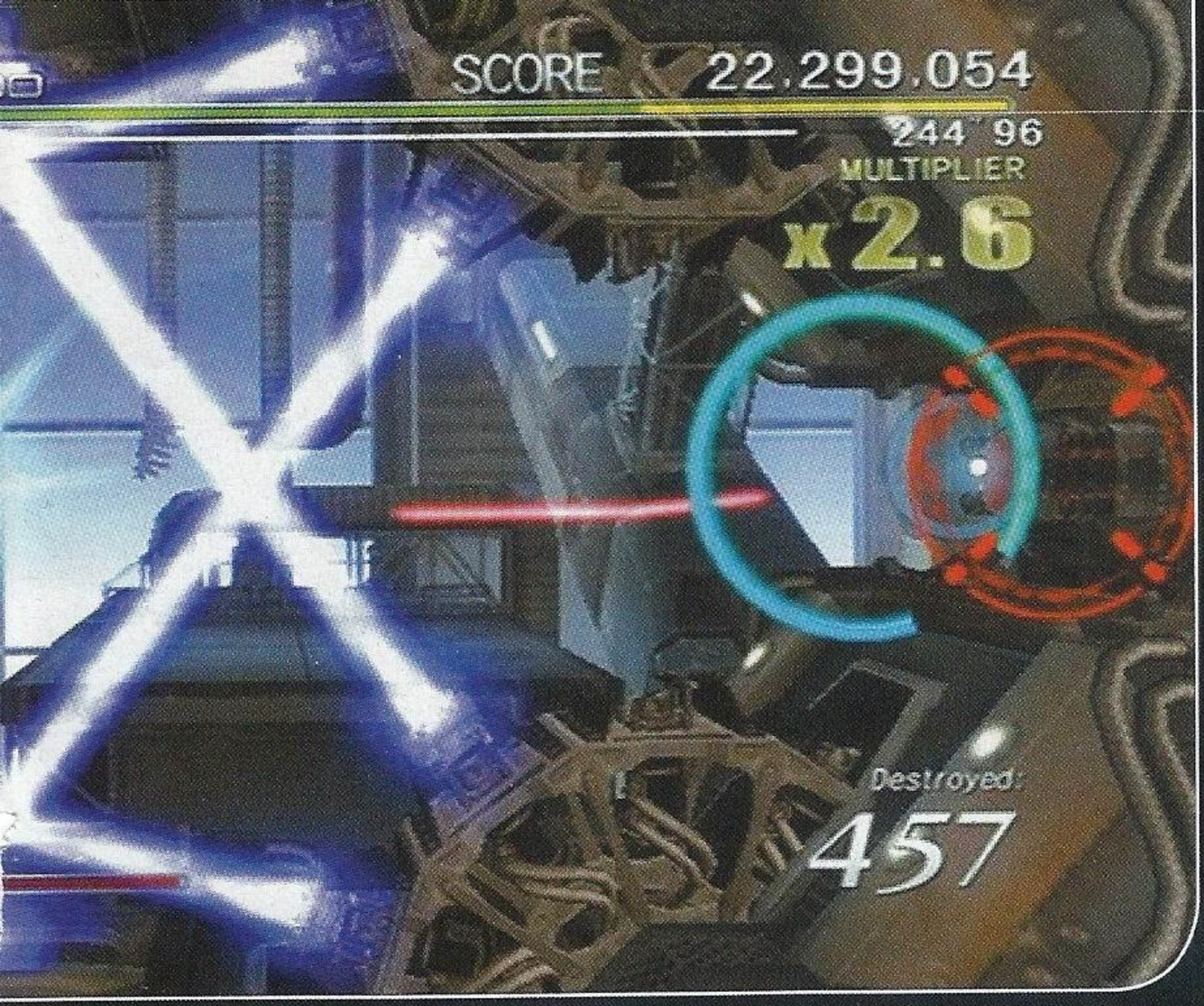
No tak, ja tu o unikach, a to w końcu strzelanina. Jak nietrudno zgadnąć, za otwarcie ognia odpowiada spust na wiilocie, a korzystając z kontrolera, jako pointera, celuje się w przeciwników. Można się wprawdzie na nich lockować, ale osłabia to siłę ognia. Poza tym gracz ma do dyspozycji atak specjalny (który różni się nieco pomiędzy bohaterami) oraz proste kombo do walki na krótkim dystansie. Wydaje się, że to niewiele, ale taka wiązanka jest w stanie zbijać rakiety i im podobne w kierunku adwersarzy, bez czego na dalszych poziomach trudno cokolwiek ugrać. Jak widzicie, sterowanie nie jest skomplikowanie, ale skrywa w sobie więcej, niż by się na pierwszy rzut oka wydawało. Gra udowadnia również, jak świetnie w strzelaninach sprawdza się zestaw wiilot plus grucha (choć da się grać także padem, sam nie wiem po co).

ZJEM STÓŁ I POŁAMIĘ ZĘBY

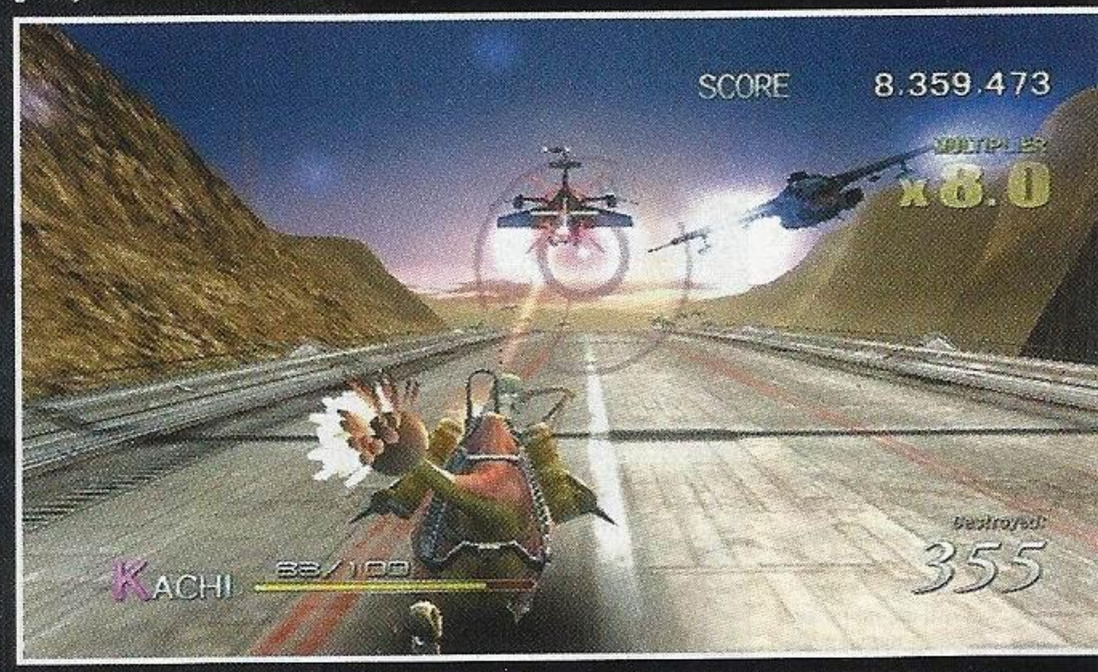
Tajniki sterowania oraz naliczania



NIE PYTAJCIE Chłopak podróżuje z dziewczyną i stara się ją chronić przed tymi Złymi – to wszystko, co zrozumiałem z fabuły. Jest strasznie pokręcona, gdzieś nawet wyczytałem, że poziomy nie są ułożone w chronologicznym porządku, ale to chyba bzdura. Wtedy to już w ogóle nic nie trzymałoby się kupy.



POCZĄTKI Kiedy zaczynałem testować grę, nie było jeszcze zbyt wielu graczy, więc bez większego wysiłku zajmowałem czołowe lokaty w internetowym rankingu. W tej chwili pewnie jest już dużo gorzej.



SAM NIE WIEM jak ocenić oprawę S&P. Z jednej strony modele postaci są słabe, a tekstury rozmyte, z drugiej – widać to tylko w trakcie przerywników. Normalnie nie ma czasu na to patrzeć, liczy się tylko płynna animacja i milion obiektów na ekranie.

punktów gracz poznaje w tutorialowej misji, po której czeka go jeszcze siedem długich, wypełnionych po brzegi akcją leveli. W każdym z nich spotka przynajmniej kilku szefów średniego szczebla oraz oczywiście uberbossa na końcu, a w przerwach pomiędzy tymi epickimi starciami rozwali setki pomniejszych przeciwników. Na ekranie non stop coś się dzieje, statki wybuchają, rakiety latają, kamera co chwilę zmienia perspektywę, a gracz manewruje wśród mrowia pocisków. Nierzadko gracza atakuje jednocześnie kilkadziesiąt wrażych jednostek, ale animacja pozostaje cudownie płynna.

NIE CZUJĘ NOSTALGII ZA SIDE-SCROLLOWANYMI SHOOTERAMI OCENIAM WIĘC TO, CO WIDZĘ, CZYLI CAŁKIEM ŁADNĄ I BARDZO POMYSŁOWĄ, ACZ NIECO ZA KRÓTKĄ STRZELANINĘ

Widać, że autorom nie brakowało pomysłów, a każdy poziom jest dokładnie przemyślany. W jednym momencie gracz ucieka przed wielkim tygrysem, w drugim rozświetla latarką mroczny las, by za chwilę uczestniczyć w bijatyce 2D. W praktyce więc rozgrywka wyglądała mniej więcej tak, że jedną połową lewego oka śledziłem swoją postać, drugą ogarniałem te kilkadziesiąt pocisków aktualnie jej zagrażających, a prawym okiem namierzałem przeciwników. Przy okazji szóstym zmysłem rozkminiałem taktykę na bossa. Nie ma lekko, a im dalej w las, tym ciężej. Jeśli podobnie jak ja, nie rozwalacie poprzednich strzelanin Treasure z zamkniętymi oczami, proponuję rozpocząć kontakt z S&P od poziomu Easy, a dopiero po jego ukończeniu spróbować się z Normal bądź Hard. Skakanie od razu na głęboką wodę może grozić kalectwem i niekontrolowanymi wyładowaniami frustracji.

AŻ DO SKUTKU

Mimo licznych przekleństw rzucanych pod adresem S&P, koniec końców poziom trudności jest tu dość dobrze wyważony. Tak naprawdę, potrzeba jedynie uporu, by ukończyć grę, gdyż checkpointy na planszach rozstawiono dość obficie, a liczba kontynuacji jest nieograniczona. To dobrze, ponieważ osobiście rzuciłbym grę w kąt, gdybym po porażce z bossem musiał zaczynać cały level od początku. A tak, gra każe powtarzać do skutku tylko ten fragment, w którym się zginęło. Haczyk w tym, że po każdej śmierci zeruje się licznik punktowy, a tak naprawdę to o wynik tutaj chodzi.

Pojedyncze przejście gry trwa jakieś cztery-pięć godzin przy pierwszym podejściu, potem można się przerzucić na wyższy poziom trudności i drugą postać, ale to wciąż niewiele. Podobnie jak w strzelaninach dwie dekady temu, w Succesor of the Skies sednem jest wykręcenie jak najwyższego wyniku i podbicie internetowych rankingów (to akurat wówczas nie miało jeszcze miejsca). Jest nad czym główkować, ponieważ spełniając w trakcie misji specjalne (nigdzie nieopisane) kryteria, da się zdobyć bonusowe medale; poza tym, kiedy gracz stoi na ziemi i nie korzysta z jet-packa, licznik punktów nabija się szybciej. Jest więc spore pole do wykazania się swoim skillem i manualem. Przyznaję, że ja w tym momencie kłaniam się i wysiadam – po czwartej misji bez kontynuacji już zwyczajnie nie dawałem rady.

TEST YOUR MIGHT

S&P to gra z założenia niszowa i ukłon w stronę fanów, więc nic dziwnego, że nie do każdego trafi. Ja jestem chyba za młody i nie czuję nostalgii za side-scrollowanymi shooterami, dlatego też pewnie część magii tej gry mnie nie dotknęła. Oceniam więc to, co widzę, czyli całkiem ładną i bardzo pomysłową, acz nieco za krótką strzelaninę, która skarciła mojego skilla i manuala. Jeśli szukacie na Wii sporego wyzwania, a nie macie czasu na Monster Hunter Tri, bierzcie S&P. ■■

OCENA 7.5/10

\+ NIEZAWODNE STEROWANIE, TOTALNA MASAKRA, POZIOM TRUDNOŚCI
\- UPOŚLEDZONA KOOPERACJA, PRZYGODA SZYBKO SIĘ KOŃCZY

WII HC READY

RAMIĘ W RAMIĘ

Bohaterów jest dwoje. Isa to on, Kachi to ona. Aż prosi się o tryb kooperacji, nieprawdaż? Podobnie pomyśleli autorzy i przygotowali opcję zabawy w dwie osoby. Niestety, nie przyłożyli się za bardzo do pracy; podobnie jak w kilku innych grach Nintendo, również w Sin & Punishment drugi gracz reprezentowany jest jedynie przez celownik. To oznacza, że omija go cała zabawa z unikaniem pocisków czy zbijaniem rakiet atakiem fizycznym. Może wyłącznie strzelać. Wielka szkoda, bo jak sobie wyobrażam tę zawieruchę, gdy po ekranie w zawrotnym tempie pomyka dwójka bohaterów, to aż mi się cieplej na sercu robi. Być może autorzy stwierdzili, że to byłoby już za wiele. Albo po prostu silnik gry, by tego nie pociągnął bez straty płynności. W każdym razie, gra zalicza minusa.

txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Remedy
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

FAX: Xbox potrzebował takiego tytułu. Mrocznego, trzymającego w napięciu, stawiającego na fabułę i klimat. Z bardzo dobrą oprawą graficzną i dopracowaną mechaniką. Długo musieliśmy czekać, ale Alan Wake w końcu pojawił się na rynku. Niestety, nie wszystko zagrało. Producent przekombinował z efektami specjalnymi, a skala paranormalnych zjawisk ociera się o kicz. Wolałbym spokojniejszą opowieść, pozbawioną kilku głupot. To jednak bardzo dobry tytuł, który warto sprawdzić. Mocne 8/10

ALAN WAKE

NIE OCENIA SIĘ PISARZA PO JEDNEJ KSIĄŻCE

Czy wiecie, że na okładce Alan Wake znajduje się napis „A Psychological Action Thriller"? Jego zadaniem jest krzyczeć do „dojrzałego odbiorcy", zwrócić jego uwagę, gdy biedaczyna będzie kręcił się po sklepie z grami (najwyraźniej zabłądził albo zgłupiał) szukając beznadziejnie czegoś „ambitnego", co nie będzie kolejną strzelanką, w której bohater samotnie ratuje świat kopiąc tyłki złym gościom, kosmitom i księżniczce też, bo nie w głowie mu nuda codziennego rodzinnego życia z kobitą marudzącą, że położył brudne skarpetki obok łóżka.

To tylko zabieg marketingowy, jak Real Driving Simulator w przypadku Gran Turismo i Tactical Espionage Action w Metal Gear Solid, ale jeżeli producent i wydawca w ten sposób mówią mi, czym jest ich produkt, mam chyba prawo oczekiwać, że faktycznie będzie realistycznym symulatorem wyścigów samochodowych, tudzież interaktywnym thrillerem psychologicznym, jakiego jeszcze nie widziałem. I krytykować, jeśli tych oczekiwań nie spełni.

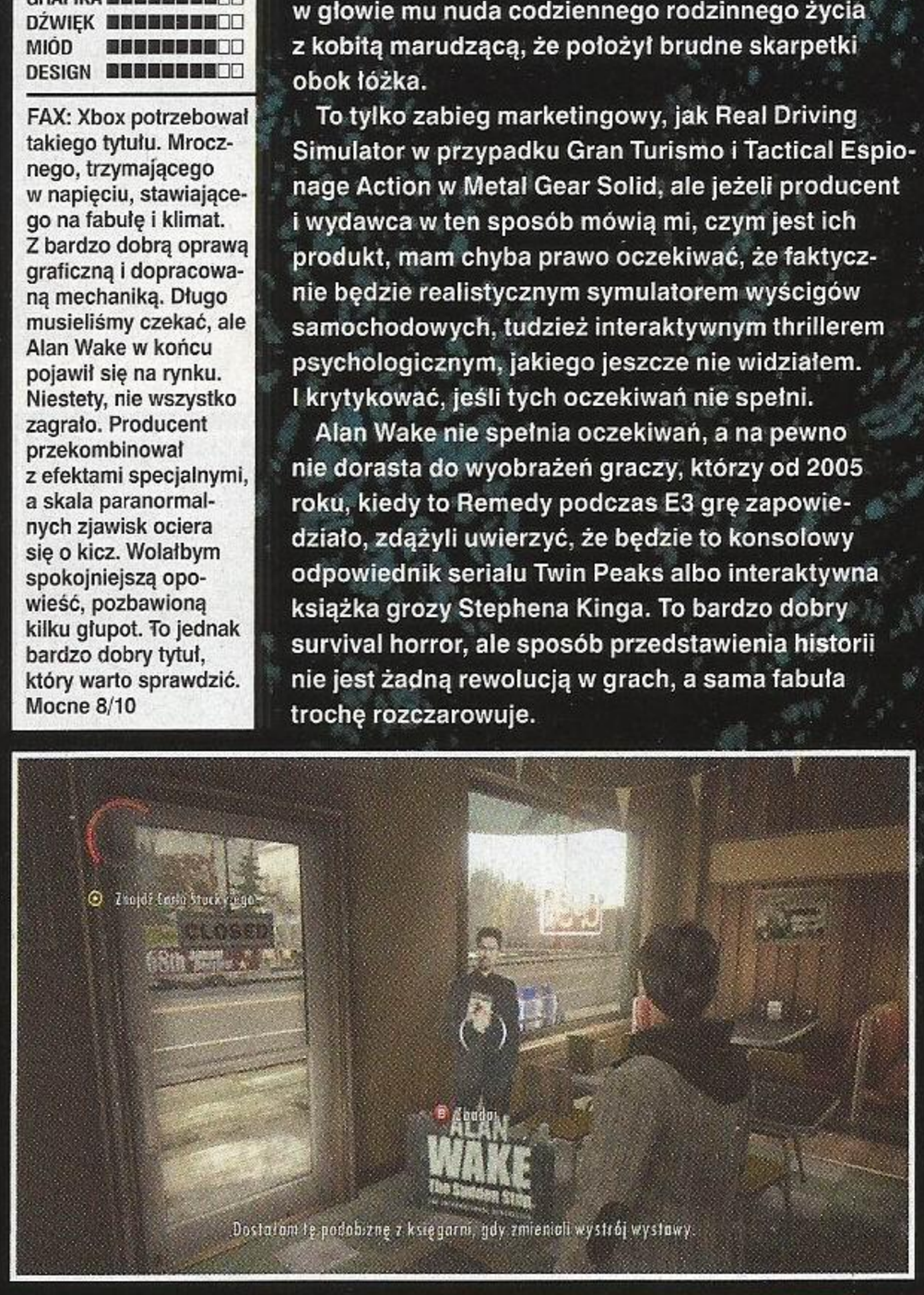
Alan Wake nie spełnia oczekiwań, a na pewno nie dorasta do wyobrażeń graczy, którzy od 2005 roku, kiedy to Remedy podczas E3 grę zapowiedziało, zdążyli uwierzyć, że będzie to konsolowy odpowiednik serialu Twin Peaks albo interaktywna książka grozy Stephena Kinga. To bardzo dobry survival horror, ale sposób przedstawienia historii nie jest żadną rewolucją w grach, a sama fabuła trochę rozczarowuje.

PRZESZKODA TO GŁOWA

Mocny początek gry sugeruje, że gracz zostanie zabrany na wycieczkę do głowy tytułowego Alana Wake'a, pisarza od dwóch lat cierpiącego na brak weny. Bohater poszukuje żony, która została porwana już pierwszego dnia ich wspólnych wakacji w małym amerykańskim miasteczku Bright (Silent) Falls (Hill). To znaczy, najpierw wygląda to tak, jakby ktoś wrzucił ją do jeziora i wciągnął głęboko pod wodę. Problem w tym, że chatka, w której rzekomo zatrzymali się państwo Wake, stała na zalanej od dobrych kilkudziesięciu lat wysepce na środku jeziora. Ciekawie robi się, gdy w kolejnej scenie Alan budzi się w środku lasu w rozbitym samochodzie tydzień po zniknięciu żony i kompletnie nie pamięta, co się w tym czasie działo. Sprawę komplikuje telefon od porywacza żądającego nietypowego (nie zdradzę, o co chodzi) okupu.

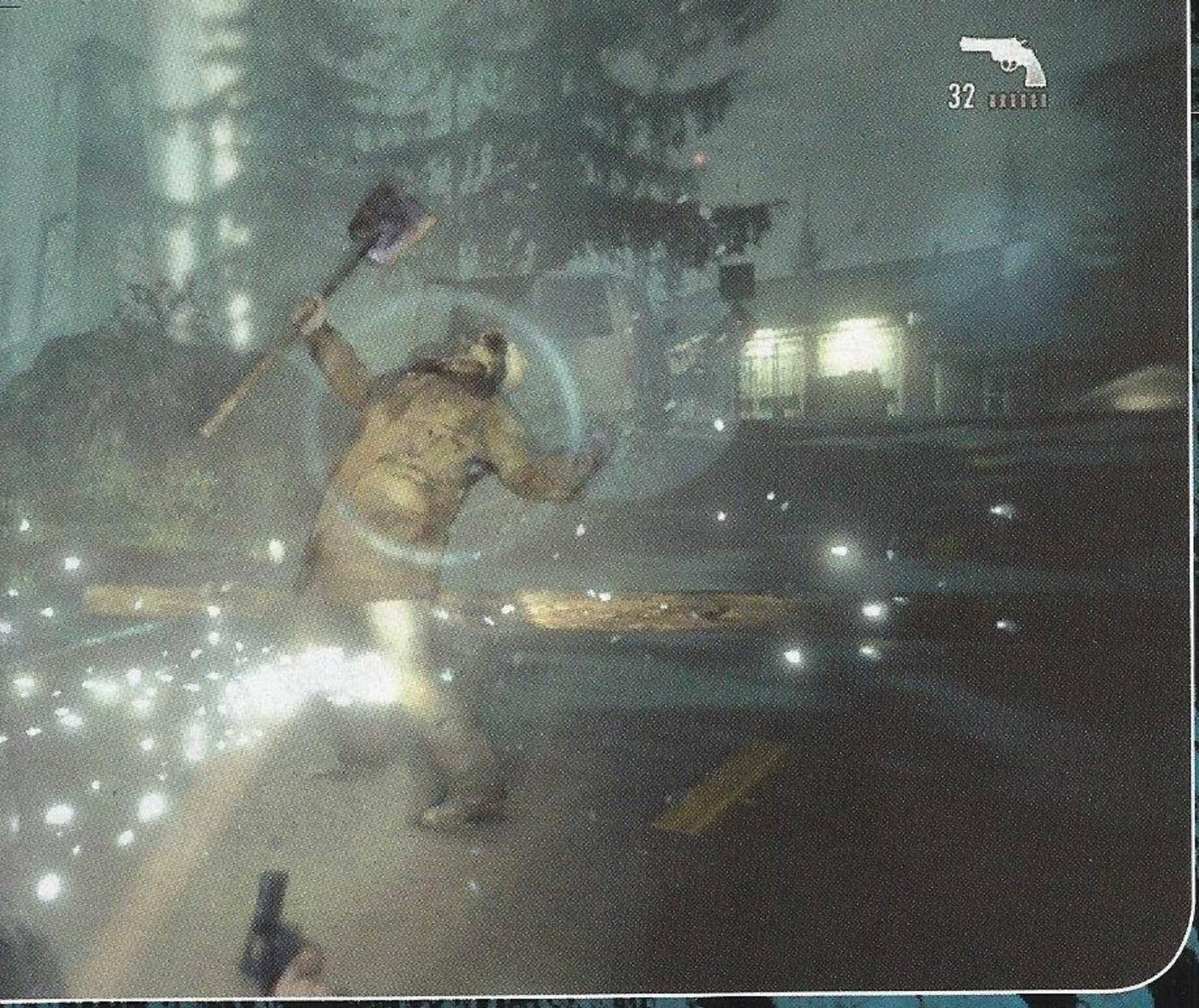
Czyżby Wake'owi przyśniła się chatka i ciało żony w jeziorze? Co w takim razie ze znajdowanymi przez niego w całym miasteczku i okolicach kartkami jego nowej powieści, którą najwyraźniej pisał przez ostatni tydzień, a której fabuła staje się rzeczywistością? W tym horrorze mieszkańcy miasta opanowani przez Ducha Mroku próbują zabić Alana Wake'a szukającego żony...

Przez pewien czas fabuła intryguje i nie pozwala odejść od konsoli, można jedynie zgadywać, czy jakaś zła siła posługuje się pisarzem, jak marionetką, a może część minionych wydarzeń rozgrywała się wyłącznie w głowie bohatera, albo jak w Silent Hill, jego koszmary stały się rzeczywistością, by pojął jakąś swoją winę i za nią odpokutował? Niestety, gra bardzo wcześnie zaczyna mocno sugerować, które wyjaśnienie jest najbardziej prawdopodobne. I nie robi tego w subtelny lub wyrafinowany sposób, jak Silent Hill 2, którego twórcy niczego nie mówili wprost prowadząc z graczem umiejętną grę psychologiczną, podrzucając mu mnóstwo podpowiedzi dotyczących prawdy o bohaterze, począwszy od wyglądu przeciwników, skończywszy na symbolicznych scenach ucieczek przed Piramidogłowym, z których Maria nie wychodziła żywa.



PILNUJ PLECÓW Konfrontację z opętanymi zwiastuje rozmycie obrazu, pogłębiająca się ciemność i szum wiatru. Rzadko wyskakują znienacka robiąc huk. Tuż przed atakiem kamera z góry pokazuje Alana i przeciwników nadbiegających ze wszystkich stron.

W Alan Wake „ambitny odbiorca" dostaje policzek, gdy stereotypowy, wiecznie „na gazie" agent FBI, najpierw strzelający, a później zadający pytania, otwartym tekstem mówi, że to właśnie Wake stoi za zniknięciem żony oraz kilku innych mieszkańców Bright Falls. Czy prawdopodobne i sensowne jest, żeby postać, której nie można traktować poważnie, rozwiązywała tajemnicę gry?



PIASKOWNICA Samochody są pozostałością po otwartym świecie gry. Gdyby Alan Wake był sandboxem, wyglądałby zabójczo, a tak jest „jedynie" bardzo ładny. Oklaski za kapitalne efekty świetlne, minus za aliasing i beznadziejne twarze.

DZIEŃ I NOC Za dnia Bright Falls to zwyczajna amerykańska mieścina, ale i tak chciałbym ją pozwiedzać, lepiej poznać mieszkańców i ich zwyczaje. Może lepiej będzie w sequelu. Remedy przyznaje, że ma już gotową fabułę całej trylogii.

Scenarzysta zachęca do odrzucenia myśli, że cokolwiek z tego, co pokazano, było wytworem wyobraźni Alana. Ten sygnał zostaje wzmocniony, kiedy kolejna kluczowa postać prosto z mostu rzuca, że pisarz wszystko sobie wymyślił, ale nieprzypadkowo jest odpychająca, swoją udawaną życzliwością i mądrymi wyjaśnieniami budzi niechęć grającego.

W takim kontekście „oczywiście bardzo zaskakujące" zakończenie (na dodatek otwarte, skandujące „de-el-ce!" oraz „se-quel!") w stylu „nic nie jest takie, jak Ci się wydawało przez całą grę" kompletnie nie satysfakcjonuje, bo po okresie intensywnej akcji pasuje jak pięść do oka.

DLA WYMAGAJĄCYCH?

W bezpośrednim starciu z Silent Hill 2, Alan Wake nie wytrzymuje trzech rund. Wiem, możecie już mieć dość wychwalania pod niebiosa blisko dziesięcioletniej gry Konami (ciekawe ilu fanów potrafi podać nazwisko producenta albo reżysera SH2 bez zaglądania do netu), ale po prostu stwierdzam fakt. Psychologiczną jazdę bez trzymanki i ciary na plecach to ja miałem, gdy Angela, wykorzystywana seksualnie przez ojca, którego później zadźgała nożem, odeszła po schodach w ogień, albo przy symbolicznej scenie nadziania się kto-grał-tenwie-kogo na włócznię. Oczywiście, grając pierwszy raz nie dostrzegałem wszystkich detali, symboliki, nie doceniałem świetnie nakreślonych postaci, nie potrafiłem zrozumieć, jakim cudem Maria przeżyła spotkanie z Piramidogłowym, a Laura swobodnie biegała po Silent Hill. Długo odkrywałem sekrety gry i niewątpliwie podobnie będzie z Alan Wake, ale po tym, co widziałem, wnioskuję, że to gra mniejszego kalibru, lekkie opowiadanie Kinga w stylu „Regulatorów", a nie drugie „Lśnienie".

Zamiast ofiary molestowania, psychopaty zabijającego ludzi śmiejących się z niego oraz dziewczyny wyglądającej jak zmarła żona bohatera, mamy niegroźną, zwariowaną staruszkę, która boi się ciemności (oczywiście nikt nie traktuje jej poważnie – częsty błąd), panią szeryf na słowo wierzącą pisarzowi, że jest niewinny oraz Barry'ego – wesołego, rozgadanego agenta Alana, który skutecznie likwiduje koszmary i przy okazji nastrój grozy. Jest po prostu zbyt śmieszny, żeby się bać mając go u boku. Wiecie, obwiązał się lampkami choinkowymi... Aha, jest jeszcze smutna, straszna pani w czerni. Przysiągłbym, że na czole miała wielki napis „To ja jestem sprawcą całego zamieszania".

ŚWIATŁO KONTRA DESZCZ

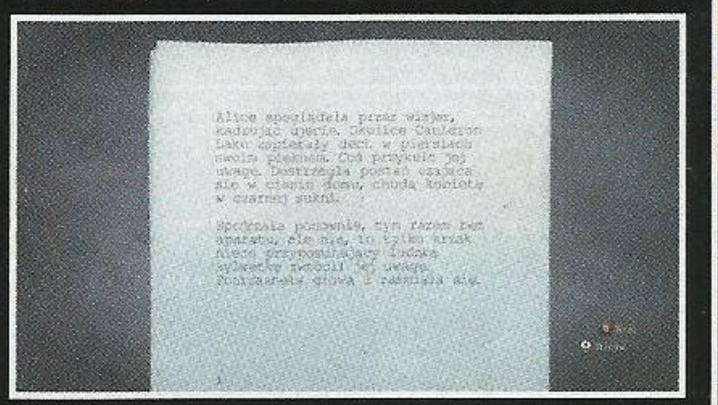
Pastwię się trochę nad dziełem Remedy, ale nie dziwcie się, to przecież gra, o której mówi się, że jest xboksową odpowiedzią na Heavy Rain. Nie jest. Zwróciłem uwagę na sposób przedstawienia emocji bohaterów w obu tytułach, o czym wielokrotnie w wywiadach mówił David Cage. W Heavy Rain

PASTWIĘ SIĘ TROCHĘ NAD DZIEŁEM REMEDY, ALE NIE DZIWCIE SIĘ, TO PRZECIEŻ GRA, O KTÓREJ MÓWI SIĘ, ŻE JEST XBOKSOWĄ ODPOWIEDZIĄ NA HEAVY RAIN

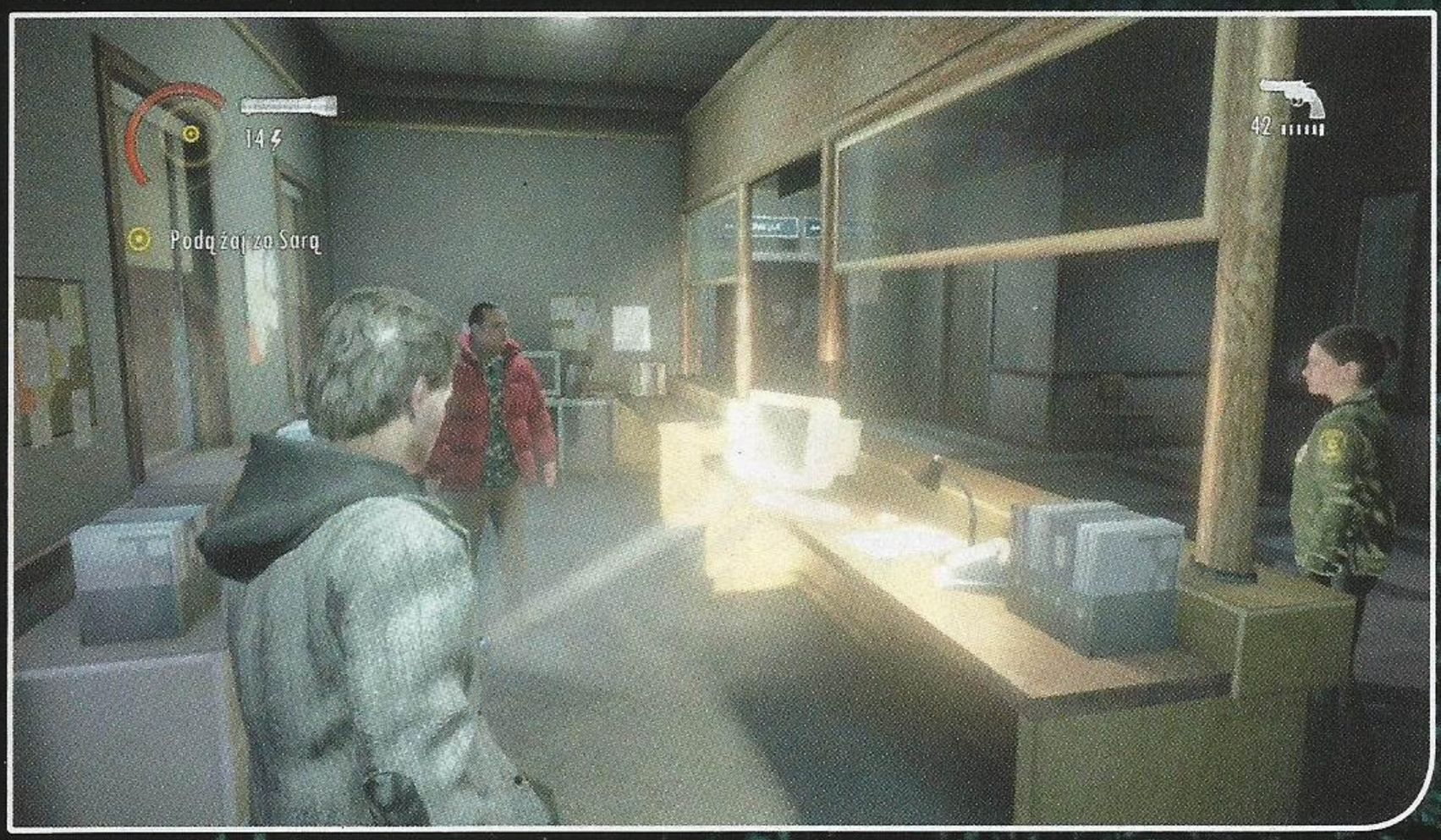
Autor scenariusza jakby krzyczał mi do uszu: „Alan sobie niczego nie wyobraża, oni go okłamują!". W porządku, takie rozwiązanie też jest fajne, ale to nie znaczy, że chcę wiedzieć wszystko na cztery godziny przed finałem. Oczywiście, później fabuła wciąż się rozwija i nawet zdarza jej się ze dwa razy zaskoczyć, ale to za mało, jak na „A Psychological Action Thriller". Na domiar złego z Alan Wake nagle robi się survival horror z dużym naciskiem na survival, liczba opętanych gwałtownie wzrasta, podobnie jak ilość amunicji, a bohatera dodatkowo wspiera przez długi czas jedna albo dwie postacie NPC.

WIECZORNA AUDYCJA

Przez kilka lat produkcji Remedy jednak czegoś się nauczyło. Audycje radiowe, których da się posłuchać w różnych momentach, również w opuszczonych chatkach, jakich pełno w lesie otaczającym Bright Falls. Pat Maine (jak stan, w którym mieszka Stephen King) opowiada co się dzieje w miasteczku, rozmawia z przerażonymi mieszkańcami mówiącymi, że słyszeli strzały, opowiada o spotkaniu ze znaną postacią (Alanem), która pragnie zachować anonimowość. Niby drobiazg, a dzięki niemu czułem, że naprawdę wszedłem w interakcję ze światem przedstawionym w grze. Duży plus za ten pomysł.



GROZA Niepokoją momenty, gdy pisarz ogląda w TV siebie samego pracującego nad książką. Brrr...



KOOPERACJA? Nie, to tylko NPC pomagają bohaterowi, ale może w sequelu pojawi się tryb współpracy dla dwóch osób. Albo lepiej nie, bo zabije to atmosferę grozy. Z radością przywitam ciekawsze zagadki, teraz jest ich za mało i są banalne, wciskanie przycisków i przestawianie wajch w odpowiedniej kolejności to żadne wyzwanie.

NIEZNAJOMI

Czasami akcja przenosi się dwa lata wstecz do nowojorskiego mieszkania pisarza. Te grywalne retrospekcje pozwalają dowiedzieć się więcej na temat bohatera i jego panicznie bojącej się ciemności żony (przypadek?). Szkoda, że tego typu okazji, by poznać nie tylko Alana i jego żonę, ale też mieszkańców Bright Falls, jest w grze niewiele. Chciałbym wiedzieć dlaczego pani szeryf jest taka łatwowierna (i czemu przyjmuje ze spokojem fakt, że horror stał się rzeczywistością), poznać lepiej motywy, jakimi kieruje się psycholog, dowiedzieć czegoś więcej o dwóch stukniętych dziadkach – muzykach. Dlatego warto szukać stron książki rozrzuconych po całym miasteczku i okolicach. Wake interesująco, choć krótko opisał napotkane postacie, co jeszcze bardziej rozbudziło moją ciekawość.

widać, że Quantic Dream poszukiwało sposobu nie tylko pokazania emocji bohaterów, ale wręcz przeniesienia ich na gracza. Różne były pomysły, od zmuszania go do trzymania kilku przycisków naraz, do konieczności działania w maleńkim limicie czasowym. Nie zawsze udawało się osiągnąć zakładany efekt, ale widać było, że autorzy próbowali pójść krok dalej, stworzyć coś, czego w grach jeszcze nikt nie zrobił. Też polubiliście Scotta Shelby? Też zależało Wam na zaliczeniu każdego zadania? Wiecie zatem o czym mówię.

Alan Wake nie pokazuje w tym temacie niczego nowego. Bohater szybko przechodzi do porządku dziennego nad urzeczywistniającym się koszmarem, zawodowo kładzie trupem atakujących go miejscowych opętanych przez złe siły („Do dzisiaj nigdy nie strzelałem z broni"), unika ich ataków kosami i piłami mechanicznymi z gracją Barysznikowa. Jest zabójczo skuteczny, a jedyna jego słaba strona to brak kondycji, po krótkim biegu niemal umiera z niedotlenienia. Dopiero, gdy zabiera głos jako narrator, można dowiedzieć się, co czuł w danym momencie, ale w żaden sposób nie przekłada się to na rozgrywkę.

W emocje bohatera ciężko uwierzyć nawet oglądając scenki przerywnikowe, bo twarze postaci są katastrofalne, wskazują jedynie na uwstecznienie umysłowe Alana i jego rozmówców. Gra aktorska na szczęście jest bardzo dobra, głosy podłożono fachowo, nikomu nie można zarzucić olewania tematu, a żeby było zabawniej, najlepiej zagraną postacią jest Barry, wspomniany wcześniej agent pisarza. Wesoły głupek świetnie przeżywa to, co się dzieje wokół niego. Rozbawił mnie, gdy po raz pierwszy zastrzelił opętanego i tak mu się spodobało, że poczuł się superbohaterem, któremu żaden horror nie straszny.

Alan Wake nie różni się w pokazywaniu emocji postaci od tego, co widziałem już w Silent Hill 2 dziewięć (!) lat temu. Na tym polu Remedy moim zdaniem poległo. Może nie byłoby to tak dotkliwe, gdyby gra ukazała się wcześniej, przed Heavy Rain, Uncharted 2, niedługo po pierwszym BioShocku, a tak jest wyraźnie spóźniona.

CEL! ŚWIEĆ!

Przeciągający się czas tworzenia to największa bolączka Alan Wake, często daje się wyczuć, że gra powstawała zbyt długo i przechodziła liczne transformacje. Najlepiej widać to na przykładzie kierowania samochodami – pisarz siada za kółkiem i jedzie prostą, pustą drogą przez minutę, dociera do miejsca, gdzie musi kontynuować przygodę pieszo, więc wysiada i biegnie przed siebie. Nic się w tym czasie nie dzieje. Po co w ogóle ta jazda? Czasami da się przejechać opętanych i to jest nawet zabawne, ale poza tym jest to zbędny element rozgrywki.

Samochody są pozostałością po otwartym świecie gry, bowiem początkowo Alan Wake miał być sandboxem, ale autorzy w końcu postawili na liniowość, żeby utrzymać tempo narracji. Utrudnili sobie zadanie tworząc duże miejscówki, las (tam głównie toczy się akcja gry) jest naprawdę rozległy, daje się to wyczuć nawet pomimo tego, że właściwie cały czas biega się wąską ścieżką. Długie, nocne spacery po lesie mają swój urok, im dłużej trwają, tym bardziej rośnie stres związany z ewentualną konfrontacją z opętanymi.

MARKETING MICROSOFTU I NAZYWANIE TEJ GRY PSYCHOLOGICZNYM THRILLEREM MOŻE TYLKO NAKRĘCIĆ SPRZEDAŻ, I NAWET JEŚLI NIE JEST ONA DRUGIM SILENTEM, TO JEST OD NIEGO BARDZIEJ PRZYSTĘPNA, ŁATWIEJSZA W ODBIORZE, WIĘC MOŻE OSIĄGNĄĆ WIĘKSZY SUKCES

Podczas walki Alan Wake błyszczy. W przenośni i dosłownie, bo do pokonania opętanych nie wystarczy rewolwer, czy strzelba myśliwska, napastników trzeba najpierw potraktować wiązką światła, żeby zniszczyć mrok chroniący ich przed kulami. Skierowanie latarki w ich stronę to często za mało, należy wzmocnić moc wiązki, ale wtedy błyskawicznie wyładowują się baterie. Ich zmiana, gdy bohatera atakuje trzech drwali z kosami i piłami mechanicznymi, to jeden z najbardziej stresujących momentów w grze. Podobnie przeładowanie broni, a magazynki zmienia się często, bo oręż ogranicza się do topornych gnatów zadowalających co najwyżej myśliwego polującego na leśną zwierzynę. Dwustrzałowa strzelba albo sześciostrzałowy rewolwer nie dają poczucia bezpieczeństwa, tym bardziej, że opętani są diabelnie szybcy, a często znikąd pojawiają się za plecami bohatera. Nie wolno stać w miejscu, trzeba nauczyć się robić uniki i przerywać przeładowanie, by powstrzymywać szarżujących przeciwników świecąc na nich latarką.

PROMYK NADZIEI

Świetnie to Remedy wymyśliło, walki zawsze są stresujące, dobrze mieć pod ręką granaty błyskowe dosłownie masakrujące opętanych, a także race – co prawda Alan z odpaloną racą chodzi bardzo wolno, a czerwone światło i dym ograniczają widoczność, ale nawet najtwardszych wrogów powstrzymuje przed atakiem. Tylko w starciach z beczkami, oponami, kombajnem czy kosiarką lepiej skupić się na unikach, świeceniu latarką i traktowaniu tych ożywionych przedmiotów granatami błyskowymi lub strzelaniu do nich z rakietnicy. Race się nie przydają.

Mnie osobiście nie przeszkadza, że bohatera goni kombajn, ale widząc go wściekle próbującego rozjechać Alana, nie potrafię traktować dzieła Remedy poważnie. To fajna gra, delikatny, choć niestraszny horrorek, ale żaden psychologiczny thriller. Zawiodłem się, może niepotrzebnie oczekiwałem, że będzie to gra, która dorówna Silent Hill 2.

Mimo wszystko uważam, że Alan Wake to ważny tytuł, który tchnął nowe życie w dogorywający gatunek survival horroru. Jednak jest możliwe stworzenie dobrej gry tego typu nie będącej jatką w stylu Resident Evil 4. Liczne nawiązania do filmów i książek, do tego mocno filmowy sposób pokazywania wydarzeń, pisarz występujący w roli narratora, niczym w książce opisujący, co czuł i myślał, oraz bardzo dobra gra lektorów, to wszystko elementy, dzięki którym Alan Wake może przekonać do siebie nie tyle ambitnego, wymagającego odbiorcę, co graczy niedzielnych, kinomanów, osoby zachęcone do spędzania czasu przed konsolą przez Heavy Rain.

Marketing Microsoftu i nazywanie tej gry psychologicznym thrillerem może tylko nakręcić sprzedaż, i nawet jeśli nie jest ona drugim Silentem, to jest od niego bardziej przystępna, łatwiejsza w odbiorze, więc może osiągnąć większy sukces. A sukces takich tytułów, jak Alan Wake, jest właśnie tym, czego ta branża potrzebuje. ■■

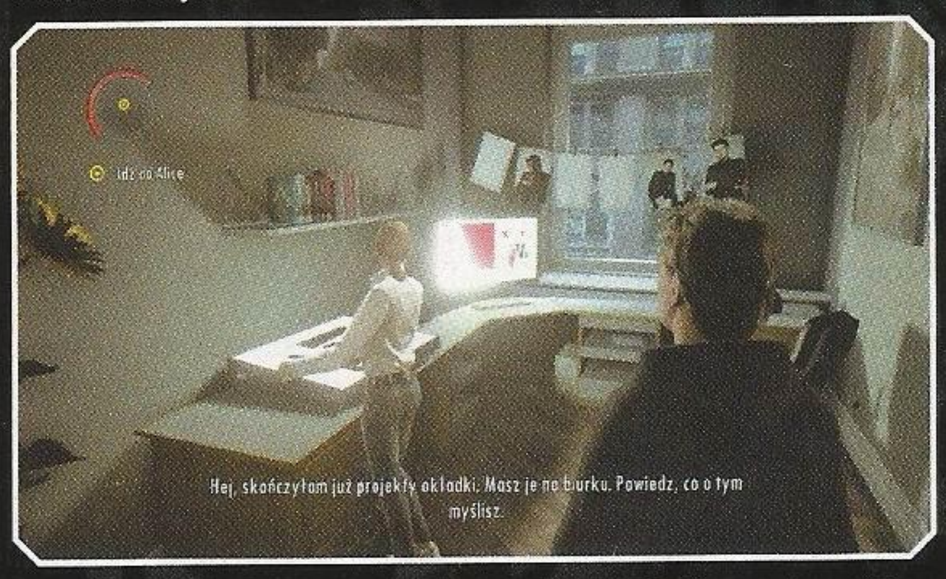
OCENA **8.0/10**

+ SYSTEM WALKI, OPRAWA A/V, NIEZŁA FABUŁA
- FAJNY SURVIVAL HORROR, SŁABY THRILLER PSYCHOLOGICZNY

SURVIVAL HORROR: REAKTYWACJA

ŚWIATŁEM I OŁOWIEM
spacery po lesie z latarką i rewolwerem

Pisarz kontra opętani, latarka i rewolwer przeciwko kosom i piłom mechanicznym



Alan Wake ma jeden z najlepszych systemów walki w survival horrorach, na dodatek taki, który nie pozwala na radosną jatkę. Niszczenie światłem mroku otaczającego wrogów jest długim procesem – za długim, gdy przeciwników jest kilku, a oświecić można tylko jednego naraz. Potraktowany światłem zatrzymuje się, więc należy kierować wiązkę co rusz na innego opętanego, by nie pozwolić żadnemu zbytnio się zbliżyć. Każde spotkanie z opętanymi jest stresującym doświadczeniem, a przynajmniej tak jest, gdy pisarz biega po lesie sam, a wydarzenia w Bright Falls stanowią tajemnicę. Niestety, w późniejszych rozdziałach autorzy postanowili podkręcić tempo, rzucając na bohatera więcej przeciwników, dając mu do pomocy jednego, albo nawet dwóch partnerów. Ograniczyłem się do likwidowania mroku, wykańczanie opętanych pozostawiłem NPCowi.

Bardzo szybko gracz zapoznawany jest z całym, skromnym arsenałem. Najlepsza jest rakietnica, bo kładzie trupem wrogów osłoniętych mrokiem, podobnie granat błyskowy – dobrze rzucony likwiduje nawet kilku przeciwników. Pod koniec gry amunicji nie brakuje, dotyczy to również rakietnicy i granatów, więc rozprawiałem się z opętanymi bez mrugnięcia okiem, Alan przestał być ofiarą, stał się łowcą. Symboliczna przemiana, czy błąd Remedy? Moim zdaniem to drugie.

Kudosy dla autorów za zastąpienie karabinów stacjonarnych wielkimi reflektorami. Niby to samo, tu też trzeba uważać, by nie „przegrzać" urządzenia, ale chodzi o sam fakt, że traktuje się przeciwników światłem, a nie ołowiem. Rewelacja.

RETROPLUS

Witam w kolejnej odsłonie Retro Plus, porzućcie wszelką żądzę nowinek – Wy, którzy tu wchodzicie. No, może jednak nie do końca, bo naszemu działowi w tym miesiącu odebrano kilka stron. Chlip. Naczelny obiecał mi, że za miesiąc wrócimy do konkretu. Tyle słowem wstępu, do czytania przystąp! EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

MEGACZŁEK I ULICZNY WOJOWNIK vs. HOLLYWOOD

Miłość do klasycznych gier potrafi przyjmować rozmaite formy. Jedni kolekcjonują relikwie z ery piksela łupanego, inni przebierają się za ulubione postacie i biegną śmieszyć i przerażać ludzi na konwentach, jeszcze inni… Kręcą filmy.

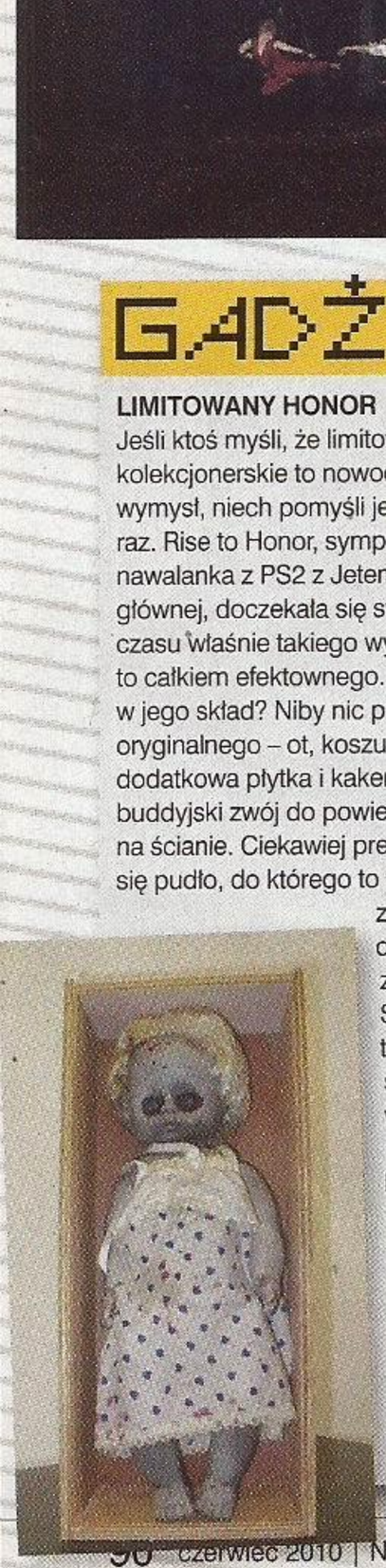
Jako że średni poziom reprezentowany przez wysokobudżetowe ekranizacje gier nie jest – eufemistycznie rzecz ujmując – zbyt wysoki, nie powinno nikogo dziwić, że fani biorą sprawy we własne ręce. I wcale nie jest powiedziane, że musi im to wyjść gorzej niż „poważnym" reżyserom. Z dwoma ciekawymi przykładami zdarzyło mi się ostatnimi czasy zetknąć. Pierwszy nazywa się Street Fighter Legacy i jest dokładnie tym, na co wskazuje tytuł – filmem (krótkometrażowym, co prawda) opartym na kultowej serii mordobić. To krótkie (niespełna trzy minuty) dziełko przedstawia historię jednego z rozlicznych spotkań Ryu i Kena – odwiecznych przyjaciół i rywali. Wszystko zaczyna się koszmarem sennym z udziałem demonicznego Akumy, by po chwili przerodzić się w popisowy pojedynek pomiędzy dwoma karatekami. Latają Hadoukeny, Shoryukeny i inne Keny, a wszystko profesjonalnie sfilmowane i z niczego sobie choreografią. Nic dziwnego, biorąc pod uwagę, że siłą sprawczą całego przedsięwzięcia jest Joey Ansah – brytyjski kaskader i mistrz sztuk walki, którego wyczyny mogliście podziwiać m.in. w Ultimatum Bourne'a. Jak się okazuje, Joey jest także wielkim fanem Ulicznego, dlatego postanowił udowodnić, że da się przełożyć grę na film z kunsztem i miłością do materiału źródłowego. Wygląda na to, że mu się udało – na szefach Capcomu filmik zrobił tak duże wrażenie, że roztoczyli nad nim swą oficjalną pieczę. Legacy możecie obejrzeć pod adresem **http://tinyurl.com/2alghlp** – serdecznie polecam. To świetna odtrutka po wcześniejszych, pełnometrażowych koszmarkach opartych na Street Fighterze.

Drugi ze wspomnianych wcześniej przykładów to dzieło może mniej profesjonalne, za to z wielkimi ambicjami. Bo wyobraźcie sobie, że niejaki Eddie Lebron – mało znany reżyser ze sporym dorobkiem – zebrał grupę szaleńców, z którymi nakręcił pełnometrażową adaptację pierwszej gry z Mega Manem. Jasne, nie spodziewajcie się efektów specjalnych rodem z hollywoodzkiego popkorniaka (choć i tak nie jest źle – kto nie wierzy, niech sprawdzi), a scenariusz i dialogi są dobre na tyle, na ile pozwala 8-bitowy oryginał. Mimo to trudno nie mieć szacunku dla ogromu pracy, który musiano włożyć w tę niekomercyjną wszak produkcję. Kto ciekaw, niech włazi na **www.megamanfilm.com**, gdzie obejrzeć można cały, półtoragodzinny film. Jak się chce, to można. ■

GADŻET INSPEKTOR

LIMITOWANY HONOR

Jeśli ktoś myśli, że limitowane edycje kolekcjonerskie to nowoczesny wymysł, niech pomyśli jeszcze raz. Rise to Honor, sympatyczna nawalanka z PS2 z Jetem Li w roli głównej, doczekała się swego czasu właśnie takiego wydania – i to całkiem efektownego. Co weszło w jego skład? Niby nic przesadnie oryginalnego – ot, koszulka, dodatkowa płytka i kakemono, czyli buddyjski zwój do powieszenia na ścianie. Ciekawiej prezentuje się pudło, do którego to wszystko zapakowano – duża, czerwona tuba ze złotymi zdobieniami. Spróbujcie upchnąć to na półce obok standardowo wydanych gier.

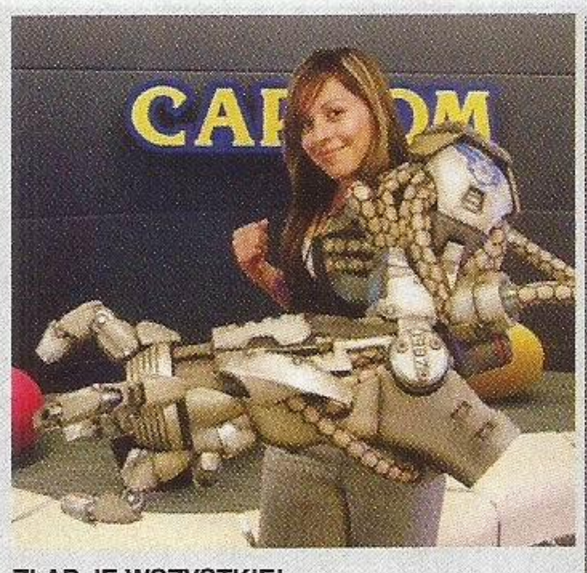


BÓJCIE SIĘ

Druga część strzelaniny F.E.A.R. doczekała się co prawda dość standardowej edycji limitowanej, w której poza ładniejszym pudełkiem, znalazło się raptem kilka dodatkowych skinów do multiplayera i (to akurat miły gest) pełna wersja pierwszej gry. Ciekawiej prezentował się jednak tzw. „Press kit", który firma Monolith rozesłała do zachodnich pismaków. W skład pakietu, zapakowanego w zmurszałą drewnianą skrzynkę ozdobioną logiem gry, wchodziły: Dwustronny plakat, seria niepokojących fotografii, plik wyrwanych z notesu kartek z wyrysowanymi krwią bazgrołami, dwie połamane kredki świecowe (!), a także – co najciekawsze – szpetna laleczka, wyglądająca niczym topielec w zaawansowanym stadium rozkładu. To się nazywa promocja. Strach się bać co też wymyślą przy okazji F.3.A.R.

PODRĘCZNY ZESTAW WANDALA

Rockstar znane jest ze świetnych gier i nieco… Aspołecznych zachowań. W ten wizerunek firmy idealnie wpisała się zarówno gra The Warriors, jak i wypuszczony w okolicach jej premiery gadżet promocyjny – puszka sprayu ozdobiona logiem tytułowego gangu. Teraz możecie tagować pociągi i obniżać ceny okolicznych nieruchomości z niespotykanym wcześniej fasonem.



ZŁAP JE WSZYSTKIE!

A teraz coś z kategorii: Gadżet, za który oddalibyście młodszego brata. Z okazji premiery Bionic Commando i odświeżonej wersji klasycznego Rearmed, Capcom zaszpanował tworząc niniejsze cudeńko – prawdziwe bioniczne ramię! No dobra, może nie do końca. Łapa co prawda zrekonstruowana została z dbałością o szczegóły i w skali 1:1, ale nie jest w pełni funkcjonalna (tzn. nie można przy jej pomocy urywać głów przechodniom ani bujać się pomiędzy budynkami). Tym niemniej, da się zamontować ją sobie na ręce i straszyć ludzi w tramwaju, albo zwyczajnie szpanować tym, jak czadowo wygląda. Niestety, ten uroczy bibelot powstał w bardzo, ale to bardzo ograniczonym nakładzie, wyłącznie do celów promocyjnych i raczej nie znajdziecie go na internetowych aukcjach. Tym niemniej, koncepcja zacna.

RETRO TRIVIA

■ Pac-man początkowo nosił nazwę Puck-man. Zmieniono ją na potrzeby amerykańskiej premiery automatu, z obawy przed wandalami wydrapującymi część pierwszej litery, żeby zamiast „P" uzyskać „F".

■ Tony Hawk's Pro Skater wykorzystywał silnik graficzny Apocalypse – strzelaniny z 1998 roku z Brucem Willisem w roli głównej.

■ Zanim wymyślono imię Guybrusha Threepwooda, ciapowatego bohatera Monkey Island, plik z jego projektem graficznym nazywał się po prostu „Guy" (koleś). Rozszerzeniem pliku było „*.brush".

■ W pierwszej części Deus Ex widoczna jest panorama Nowego Jorku bez wież World Trade Center. Co w tym takiego dziwnego? Gra ukazała się latem 2000 roku.

■ Tytuł Final Fantasy nie wziął się z powietrza. Square nie wiodło się najlepiej w latach osiemdziesiątych, firma ponosiła spore straty, Hironobu Sakaguchi postanowił postawić wszystko na jedną kartę i przeznaczyć pozostałe fundusze na grę, która miała być jego ostatnią.

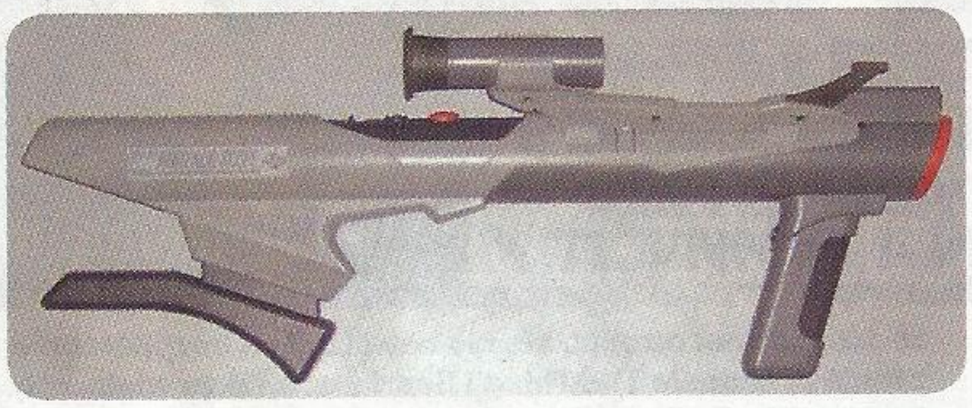
■ David Hayter, głos Solid Snake'a, jest także rozchwytywanym scenarzystą filmowym. Popełnił scenariusze m.in. dwóch pierwszych części X-menów, a także Strażników na podstawie komiksu Alana Moore'a.

ZAGUBIONE W CZASIE

SUPER SCOPE 6

Każdy duży i mały chłopiec (oraz niejedna niewiasta, a co!) lubi sobie postrzelać. Twórcy sprzętu do gier zdali sobie z owego faktu sprawę już dawno temu.

W rezultacie, plastikowy pistolet służący do faszerowania ekranu telewizora tonami wyimaginowanego ołowiu stał się obowiązkowym akcesorium do każdej wyprodukowanej konsoli już w latach osiemdziesiątych. Sporą w tym rolę, jak w wielu innych mniej lub bardziej przełomowych innowacjach, odegrało Nintendo – NES niemal na samym początku doczekał się swojego lightguna, którym miliony graczy rozstrzeliwało kaczki w Duck Hunt (i wyobrażało sobie, że rozstrzeliwują rechoczącego wrednie po nieudanej sesji psa). Zaś wraz z premierą SNESa, firma stanęła przed koniecznością zaoferowania klientom czegoś nowego, jeszcze bardziej czadowego. A cóż może być fajniejsze od pistoletu – spytali projektanci Nintendo, i od razu sobie odpowiedzieli: Jak to co? Bazooka!

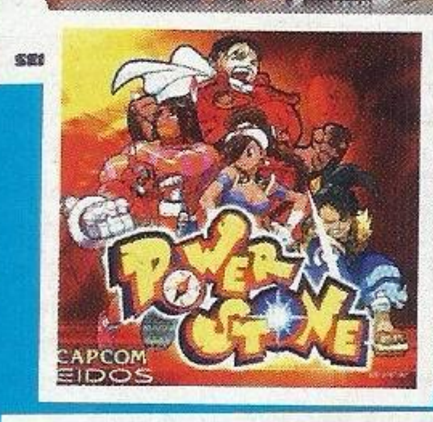


Tak zrodził się Super Scope – potężne działo świetlne do 16-bitowej konsoli Ninny. W przeciwieństwie do rachitycznego pistoleciku, urządzenia nie trzymało się w dłoni, a opierało na ramieniu niczym wyrzutnię rakiet, a za dodatkową pomoc robił zamontowany z boku celownik, dzięki któremu – wedle oficjalnej reklamy – „możliwe staje się precyzyjne namierzenie pojedynczego piksela na ekranie telewizora". Kolejną, oprócz samego kształtu, ciekawostką związaną z tym gadżetem była jego bezprzewodowość. Do konsoli podłączało się tylko odbiornik podczerwieni umieszczany na telewizorze. Urządzenie nie należało także do najtańszych, ale przynajmniej autorzy dorzucili do niego zestaw sześciu (a tak naprawdę trzech, w różnych wersjach) gier, zatytułowany – jakże by inaczej – Super Scope 6.

Wydawałoby się, że mało kto w owych odległych czasach przepuściłby możliwość zabawy takim cackiem, a jednak kilka rzeczy poszło zdecydowanie nie tak. Pomijając już mało ergonomiczne wymiary, największą, i jak się szybko okazało, kluczową bolączką Super Scope był niedobór porządnych (tudzież jakichkolwiek) gier. Pomijając SS6, przez cały okres bytności SNESa na rynku ukazało się raptem jedenaście tytułów obsługujących bazookę (przy czym niektóre korzystały z niej tylko opcjonalnie, podczas minigierek). Owszem, trafiło się kilka niezłych gier, jak choćby Battle Clash czy Metal Combat („dobrych inaczej" też nie brakowało – pamiętacie Revolution X opartą na twórczości… Aerosmith?), ale było ich zwyczajnie za mało, by utrzymać zainteresowanie klientów. Skutkiem czego Super Scope szybko stał się przepłaconym kawałem plastiku, bez którego spokojnie może obyć się gracz szanujący swój portfel. Produkcję zakończono w 1995 roku, a dziś zabawka cieszy się niezłym wzięciem wśród kolekcjonerów. Tylko pamiętajcie – na LCD, ani tym bardziej nowiutkiej plazmie nie postrzelacie! ■

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

POWER STONE



Jak zapewne wielu z Was wie, Dreamcast to była taka fajna konsola, której zdarzyło się wykorkować zanim zdołała osiągnąć szczyt możliwości. A tonący system ma w zwyczaju ciągnąć za sobą na dno przygarść tytułów, które miały pecha ukazać się wyłącznie na nim. Jedną z takich właśnie gier był Power Stone – tyleż prosta, co sympatyczna nawalanka od mistrzów z Capcomu.

Akcja gry rozgrywała się w XIX wieku, ale niespecjalnie przypominającym to, co o owym stuleciu wiecie z podręczników do historii. Bo raczej nie odnotowano w nich spektakularnych starć pomiędzy Indianami i olbrzymami uformowanymi z kamienia, a piraci nie zwykli wchodzić w konflikt z pilotami wczesnych dwupłatowców. No, ale to tylko otoczka – całkiem barwna i stanowiąca świetną wymówkę dla wprowadzenia kilku barwnych postaci stylizowanych na tę epokę. Zaś sama rozgrywka to już czysty, bezpretensjonalny arcade. Wybieramy swego ulubieńca i ruszamy do boju. Walki odbywają się na rozbudowanych i – rzadkość w owych czasach – w pełni trójwymiarowych, wielopoziomowych arenach, po których wojownicy mogą nie tylko swobodnie się poruszać, ale też wykorzystywać walające się tu i ówdzie klamoty do zrobienia kuku przeciwnikowi. Ważną rolę pełnią też tytułowe Kamienie Mocy – po zebraniu trzech, zawodnik przemienia się w swą potężniejszą formę (np. szaman Galuda przybiera postać żywego totemu, a pilot Edward zmienia się w robota o wyglądzie zainspirowanym kształtami samolotu), dzięki czemu zyskuje możliwość odpalenia destrukcyjnych specjali. I tyle – ni to mordobicie, ni party game, w każdym razie proste, jak drut i diabelnie wciągające zarazem. W podstawowych założeniach można uznać Power Stone za capcomową odpowiedź na Super Smash Bros., i coś w tym chyba jest, biorąc pod uwagę to, iż gra ukazała się raptem miesiąc po przeboju Nintendo.

Power Stone został zgodnie okrzyknięty jednym z lepszych powodów do zakupu młodej jeszcze wówczas (początek 1999 roku) konsoli Segi. Na pewno nie zaszkodziła też bardzo ładna, kolorowa oprawa graficzna, ani adekwatna ścieżka dźwiękowa. Capcom szybko dostrzegł potencjał tytułu i już w rok później dostarczył kontynuację. Power Stone 2 nie próbował na siłę redefiniować rozgrywki, dodał za to kilka bardzo pożądanych innowacji – nowe postacie, tryby, a także nieodzowny w tego typu grach tryb multi dla czterech graczy. Wydawać by się mogło, że to dopiero początek udanej serii. Niestety, rzeczywistość szybko rozwiała złudzenia. Dwa lata później Dreamcast był już trupem, zaś Capcom – ze znanych tylko sobie powodów – postanowił pochować ten tytuł razem z macierzystą konsolą. No, nie jest to do końca prawdą – rozszerzona wersja obu części, zatytułowana Power Stone Collection, zawitała ostatecznie w przenośnej formie na PSP. Do dziś jednak nie doczekaliśmy się pełnoprawnej trzeciej części. Szkoda. Biorąc pod uwagę sukces Smash Bros. Brawl, gracze nie mają jeszcze dość prostych, kolorowych łupanek. Może po Marvel vs. Capcom 3 żółto-niebiescy zaczną rozglądać się za kolejną serią do odświeżenia… ■

NAJLEPSI Z NAJGORSZYCH

CZYLI 10 NAJBARDZIEJ UDANYCH GIER OPARTYCH NA FILMACH. NIE NA ODWRÓT!

Przypuszczam, że większość z Was zgodzi się, gdy powiem, że gry na podstawie filmów mają tendencję do – delikatnie rzecz ujmując – potężnego zasysania. Tradycja wypluwania kleconych na kolanie adaptacji kinowych hitów jest niemal tak stara, jak sam rynek gier i niemal każdy bez problemu ułożyłby swoją dziesiątkę najgorszych z najgorszych w tej kategorii – poczynając od antycznych crapów pokroju E.T., a kończąc na obecnych cieniznach w rodzaju Iron Mana 2. Zamiast iść na łatwiznę, spróbujmy jednak przyjrzeć się przeciwnej stronie barykady i wyszukać perełki, gry oparte na kinowych szlagierach, którym udało się oddać sprawiedliwość swym pierwowzorom, a czasem nawet je przewyższyć.

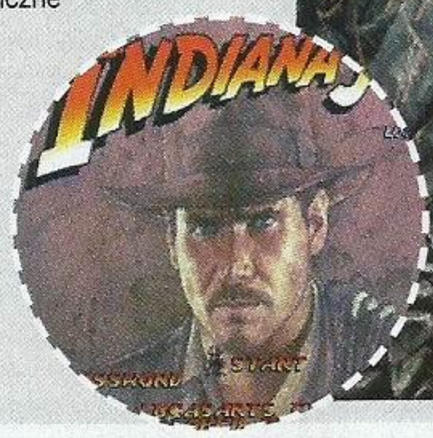
Zastrzeżenie w tym przypadku jest tylko jedno – dana gra musi opierać się na konkretnym filmie (/filmach), dlatego też kilka dobrych produkcji odpada w przedbiegach. Do takich zaliczyć wypada chociażby serię Chronicles of Riddick, rozgrywającą się w uniwersum łysego zakapiora ze świecącymi oczami, ale nie nawiązująca bezpośrednio do żadnego z filmów, sequele The Thing i Scarface, a także większość tytułów z logiem Gwiezdnych Wojen. Dobra, no to cisza na planie... Kamera... Akcja!

10 WŁADCA PIERŚCIENI: TRZECIA ERA

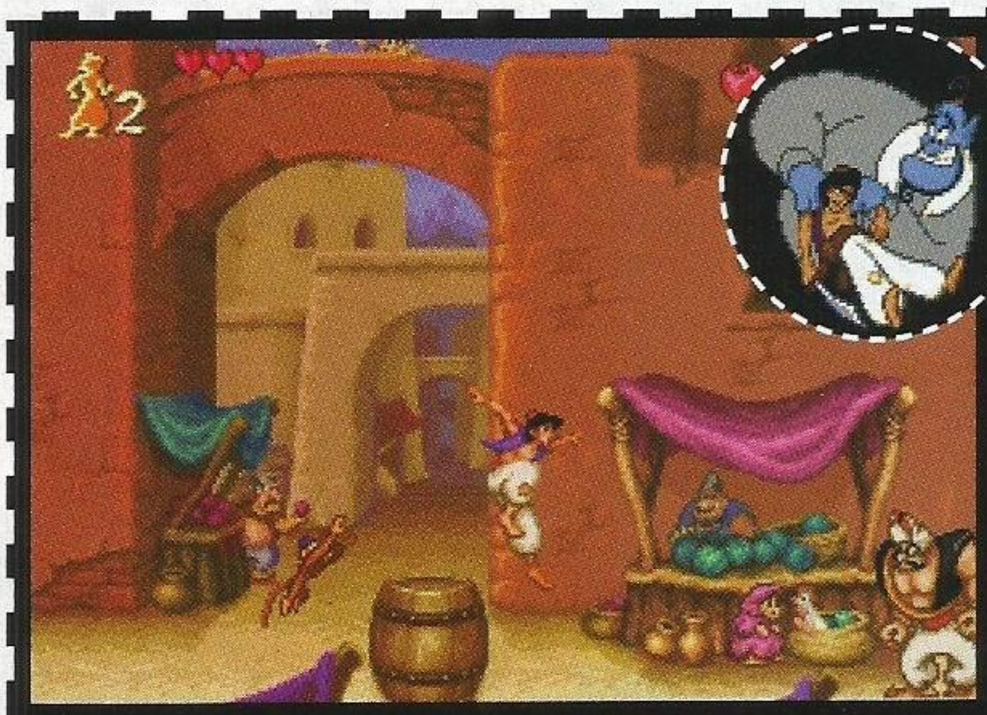
Jasne, można by usadzić na tej pozycji którąś z prostolinijnych, ale sympatycznych rąbanek opartych na drugiej i trzeciej części trylogii Jacksona. Po namyśle stwierdziłem jednak, że warto uhonorować nim grę odważniejszą i nieco bardziej pomysłową. Trzecia Era nie każdemu przypadła do gustu, zaś po kilku godzinach rozgrywki zaczynała zwyczajnie nużyć, ale z kilkoma pomysłami autorzy trafili w dziesiątkę. Do takich z pewnością należy osadzenie akcji równolegle do wydarzeń z książek/filmów i uczynienie głównych bohaterów z nieznanej wcześniej drużyny, podążającej śladami Froda i reszty ferajny. Za pomocą tego prostego zabiegu gracz mógł odwiedzić wszystkie charakterystyczne miejsca i odegrać sceny znane z dużego ekranu, a autorom mogły ujść na sucho ewentualne odstępstwa od klasycznej opowieści. No i, o ile zrobienie z Władcy Pierścieni jRPGa było pomysłem nieco szalonym, grze nie można odmówić walorów produkcyjnych – zarówno grafika, jak i oprawa dźwiękowa w stu procentach oddawały epicką wizję nowozelandzkiego reżysera.

09 INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES

Na początku chciałem oddać to miejsce na liście Super Star Wars na SNESa, ostatecznie jednak postanowiłem uhonorować nią Doktora Jonesa. Powód jest prosty – o ile 16-bitowe Gwiezdne Wojny zostały rozbite na trzy osobne gry, o tyle bliźniaczy pod względem rozgrywki Indy upchnął na jednym kartridżu wszystkie trzy części filmowej trylogii w formie prostej, ale rajcownej platformówki. Przy czym twórcom ładnie udało się ominąć ograniczenia techniczne i przełożyć najbardziej pamiętne sceny z filmu na serię zróżnicowanych poziomów. Bieganie, skakanie i strzelanie z bicza urozmaicały przerywniki wykonane w pseudo-trójwymiarowym Mode 7, w których nasz ulubiony archeolog ostrzeliwał nazistów lecąc samolotem, albo zasuwał górskim zboczem w pontonie (acz, co ciekawe, samotnie – najwyraźniej w świecie gry Willie i Short Round nie przeżyli upadku). Podsumowując – solidna platformówka i w swoim czasie wzorowy przykład jak adaptować filmy na potrzeby gier video.



08 ALLADIN



Niby typowy zabieg marketingowy – Disney wypuszcza kolejną animowaną superprodukcję i zleca ekipie wyrobników stworzenie gry, żeby podjarana dzieciarnia miała na co naciągać rodziców po wyjściu z kina. Kruczek w tym taki, że wspomnianą ekipą wyrobników okazali się przyszli założyciele Shiny Entertainment, z tyleż wygadanym co pomysłowym Dave'em Perrym na czele. W rezultacie gracze otrzymali kawał fachowej platformówki, przy której w dodatku mogła dobrze się bawić nie tylko rebiata. Zastosowano tu ten sam patent, co w przypadku 16-bitowych zręcznościówek LucasArts – wziąć charakterystyczne sceny z filmu i wykorzystać je jako budulec kolejnych poziomów. Do tego należy dorzucić śliczną grafikę i animację, zdradzającą disnejowskie korzenie tytułu i mamy jedną z lepszych gier opartych na filmie, i chyba najlepszą adaptację animacji Disneya.

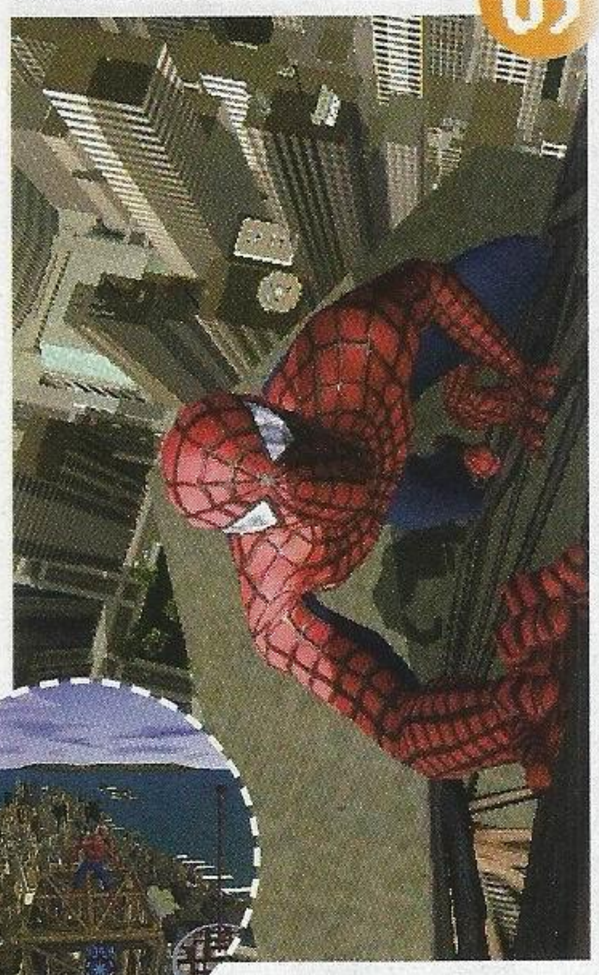
07 BATMAN

OK, pozycja lekko naciągana, bo mimo że NESowa gra autorstwa Japończyków z Sunsoftu dostała błogosławieństwo twórców filmu, nawiązywała do niego raczej symbolicznie. Co nie zmienia faktu, że kluczowe elementy (jak choćby Joker z wielkim gnatem) udało się w niej zawrzeć, a przy okazji stworzyć bardzo udany tytuł. I bardzo trudny. To kolejny ciekawy aspekt, ładnie demonstrujący zmianę w podejściu do produkcji gier, jaka dokonała się na przestrzeni ostatnich dwóch dekad. Trudno wyobrazić sobie wydanie w dzisiejszych czasach gry opartej na wakacyjnym przeboju kinowym, która poziomem trudności doprowadza do płaczu niejednego hardkorowca. Tak czy siak, 8-bitowy Batman może i nie zestarzał się zbyt dobrze pod względem oprawy graficznej, ale i tak pozostaje jedną z fajniejszych gier z Netoperkiem w roli głównej, spokojnie przebijającą koszmarki oparte na Batman Forever i Batman & Robin, a także średniawe Batman Begins.

06 STAR WARS TRILOGY ARCADE

Zakrawa na ironię fakt, że bodaj najlepsza growa adaptacja oryginalnej trylogii Gwiezdnych Wojen pozostaje najbardziej niszowym gwiezdnowojennym tytułem – a to z tej prostej przyczyny, że ukazała się wyłącznie w formie automatu i dziś dobranie się do niej, zwłaszcza w Polsce, graniczy z cudem. Nie zmienia to jednak faktu, że gra miała w sobie wszystko, czego mógłby chcieć fan Sagi. Każda kluczowa scena z wszystkich trzech części znalazła odzwierciedlenie w tej czy innej formie – są walki kosmiczne wokół Gwiazdy Śmierci, jest przejażdżka po lasach Endoru, a także pojedynek na miecze świetlne z „Nubijskim Księciem". Krótko mówiąc – dla każdego (fanboja) coś miłego.

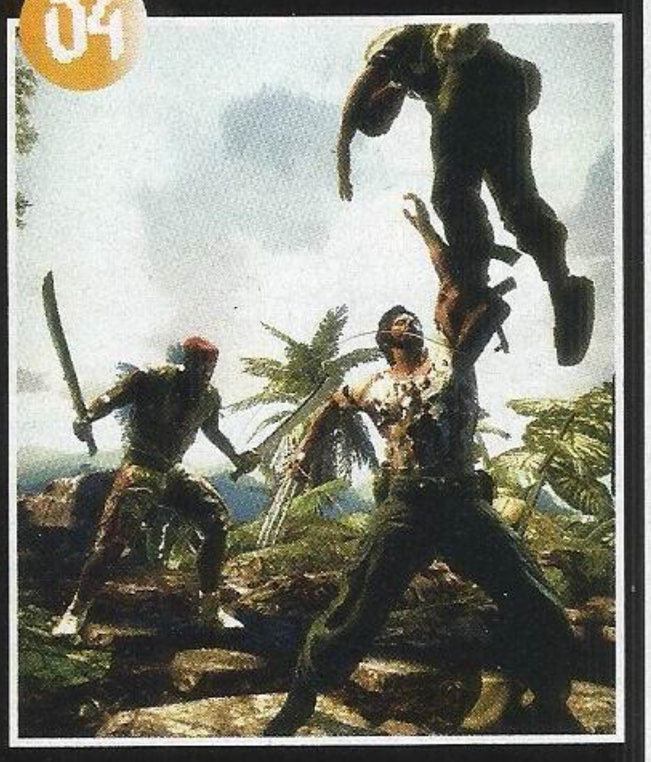
05 SPIDER-MAN 2



Gwoli sprawiedliwości trzeba napomknąć, że podwaliny pod ten tytuł położyli fachowcy z zasłużonego studia Neversoft – oni to bowiem pokazali jak robić gry ze Spideyem w roli głównej za sprawą swej produkcji z 2000 roku. Tym niemniej, gra oparta na drugiej części filmu Sama Raimiego w umiejętny sposób wykorzystała ów dorobek i rozbudowała go o sandboxową formułę rozgrywki. Do dziś nie pojawił się chyba tytuł lepiej oddający śmiganie Pajęczakiem nad ulicami Nowego Jorku, nawet jeśli w dalszej części gry zaczynał wyłazić pośpiech związany z koniecznością wydania jej na premierę filmu. Szkoda, że po tak udanej grze Activision zarzuciło nas kilkoma bardzo przeciętnymi grami na tej chodliwej licencji. Może nadchodzący Shattered Dimensions przywróci Pająkowi dobre imię? Ale tytułu jednej z lepszych gier opartych na filmie niniejszej pozycji nie odbierze.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

04



Mało kto spodziewał się po tym tytule czegoś dobrego. A tu proszę, typowy – zdawałoby się – wyciskacz kasy, wypuszczony naprędce przy premierze filmu, okazał się bardzo solidnym slasherem, i zarazem pierwszą grą, która oddała sprawiedliwość postaci Rosomaka. Mniejsza o fabułę, mocno czerpiącą ze scenariusza kinowego pierwowzoru (co w tym przypadku niekoniecznie było zaletą), tym co sprzedawało tę grę, była rozgrywka i urozmaicony system walki, a także nieoczekiwanie wysoki poziom brutalności.
W przeciwieństwie do twórców filmu, ludzie odpowiedzialni za grę dokonali wiekopomnego odkrycia, iż stalowe szpony przechodzące przez ludzkie ciało zaowocowałyby – o zgrozo – pokaźną ilością tryskającej krwi, a może nawet – szok – odciętą kończyną, albo i dwiema. Dzięki temu Logan w grze mógł pozwolić sobie na wiele więcej, niż pan Jackman w filmie obwarowanym ograniczeniem wiekowym PG-13. Jasne, Wolverine nie był pozbawiony błędów, a po kilku godzinach do zabawy wkradała się nutka monotonii, ale w kategorii klonów God of War wykazał się pewną dozą inwencji i sporymi pokładami miodu.

THE WARRIORS

03

A tu chyba mamy do czynienia z rekordzistą pod względem liczby lat dzielących film od inspirowanej nim gry – kinowi Wojownicy powstali w 1979 roku, zaś adaptacja autorstwa niestrudzonych zboczeńców z Rockstar zawitała na naszych konsolach zaledwie pięć lat temu. I nie dość, że była świetna, to jeszcze udało jej się zachować niespodziewaną wierność kultowemu obrazowi Waltera Hilla. Zasadniczo mieliśmy do czynienia z odświeżoną koncepcją klasycznych chodzonych nawalanek, ale w odpowiednio odpicowanej oprawie, z rozbudowanym systemem walki, a także z urozmaiceniami w rodzaju minigierek w tagowanie ścian czy wykręcanie radia z samochodu. Tym niemniej, największą zaletą konsolowych Warriorsów było bezbłędne zachowanie unikalnego – na poły brutalnego i urokliwie kiczowatego – klimatu oryginału. Miłość autorów gry do filmu po prostu wylewa się z każdego kawałka kodu, za dowód niech świadczy fakt, że zadali sobie oni trud ściągnięcia niemal całej obsady do użyczenia głosów bohaterom – włącznie z kozackim Jamesem Remarem (aka Raiden, tudzież ojciec Dextera) w roli Ajaxa. Do tego ta ścieżka dźwiękowa... No i Bejsbolowe Furie.

GOLDENEYE

02

Brosnanowe wcielenie Jamesa Bonda można lubić, albo i nie. Trudno jednak zaprzeczyć, że dzięki niemu dostaliśmy jedną z najlepszych gier na N64 i zarazem tytuł przełomowy dla konsolowych FPS-ów (oraz pamiętny hicior starej-ale-jarej Tiny, oczywiście). GoldenEye w udany sposób bazował na kinowym pierwowzorze, oddając najbardziej pamiętne sceny w kampanii singlowej, dorzucając jednocześnie rewelacyjny tryb wieloosobowy. Jasne, gra zestarzała się bez mała paskudnie i dziś niespecjalnie da się już na nią patrzeć (przynajmniej do czasu aż nie doczeka się odświeżonej wersji à la Perfect Dark), ale historycznych zasług nie można jej odmówić. Zwłaszcza porównując ją do zalewu miernoty, w którą zlały się kolejne gry z Bondem w roli głównej. Udowodniły one, że nawet tak chodliwą licencję, jak przygody Agenta 007, nie tak łatwo przerobić na porządną grę. Ale znajdującym się wówczas w szczytowej formie specom z Rare udało się to w stu procentach.

BLADE RUNNER

01

Może nie wszyscy się ze mną zgodzą, ale w mojej skromnej opinii ta niepozorna przygodówka z lat dziewięćdziesiątych jest absolutnym wzorem tego, jak powinno się podchodzić do adaptowania filmów na potrzeby gier. Przede wszystkim, weterani z Westwood włożyli w nią masę serca i naprawdę widać, jak ogromnym uwielbieniem darzyli i zapewne nadal darzą arcydzieło Ridleya Scotta. Zamiast jednak pójść po linii najmniejszego oporu i zwyczajnie przełożyć scenariusz filmu na grę, postanowili przedstawić historię poboczną, rozgrywającą się równolegle do perypetii Deckarda. Już z samego wychwytywania nawiązań do oryginału i zwiedzania dobrze znanych (i wiernie oddanych) miejscówek zapalony fan mógł czerpać sporą frajdę, a to wszak nie wszystko, bo sama gra była zwyczajnie doskonała. Innowacyjne podejście do klasycznego schematu przygodówki urzekło graczy na równi z bezprecedensową nieliniowością. No i fachowo rozwiązane przesłuchania za pomocą aparatury Voighta-Kampfa, czy badanie zdjęć Esperem... Wszystko to składa się na rewelacyjne uzupełnienie filmu i doświadczenie, które zwyczajnie musi zaliczyć każdy jego miłośnik.

MARTWE PIKSELE

Fani jakoś nie mogą doczekać się całkiem nowej odsłony Zeldy na Wii, i choć zapewne w ciągu kilkunastu miesięcy w końcu dostaną upragnioną kontynuację przygód facecika w rajtuzach, na nadmiar tytułów utrzymanych w konwencji (bardzo) uproszczonego RPG też nie mogą narzekać. Tymczasem opisywany dziś sztywniak mógłby zapewne sprawdzić się całkiem nieźle w roli zapychacza, osładzającego bolesne oczekiwanie. Mógłby, gdyby oczywiście ujrzał w końcu światło dzienne. Na to zaś zdecydowanie się nie zanosi.

Wizard – bo o tej grze mowa – miał być właśnie takim action-adventure z elementami rolpleja, wyraźnie inspirowanym przygodami Linka, i to zarówno pod względem rozgrywki, co sfery wizualnej – grafika i projekty postaci budzą spore skojarzenia z kreskówkową oprawą Wind Wakera czy niedawnego Spirit Tracks. Pewnych podobieństw dopatrzyć się można nawet w fabule. Choć o tej za dużo nie wiadomo, już sam fakt, że przewodnim zadaniem gracza byłoby uratowanie z opresji tajemniczej dziewczyny kieruje nas w znajome obszary.

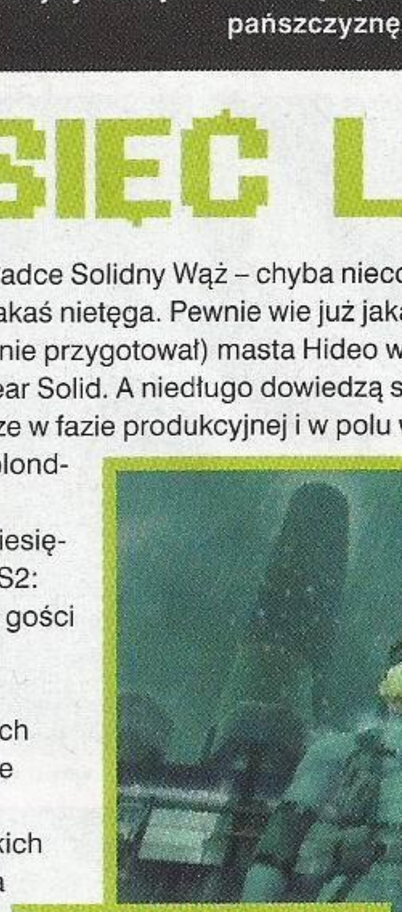
Za tworzenie Czarodzieja zabrała się ekipa Supervillain Studios – nie mająca może na koncie hitów, ale mogąca się pochwalić obecnością w swych szeregach byłych pracowników Blizzarda, Neversoftu, Troiki i kilku innych znanych firm. Jak dotąd tworzyli co prawda głównie średniaki na popularnych licencjach w rodzaju Tony Hawk Downhill Jam, czy Crash of the Titans, ale wygląda na to, że nie tak dawno odkryli swoje powołanie, pracując przy prostszych, ale bardziej pomysłowych tytułach. To spod ich rąk wyszły przenośne wersje flOw i Fat Princess. Wizard mógł być szansą studia na zabłyśnięcie autorskim projektem. Niestety, wygląda na to, że jeszcze przez jakiś czas będą zmuszeni odrabiać pańszczyznę.

A szkoda, bo materiały, którym zdarzyło się wyciec ze studia, zapowiadały grę sympatyczną, choć niezbyt oryginalną. Projekty postaci utrzymane w uproszczonym, ale nie pozbawionym uroku stylu, w połączeniu z równie nieskomplikowanymi graficznie, ale zróżnicowanymi i kolorowymi scenografiami, z pewnością nie doprowadziłyby procesora Wii do zadyszki, a całość mogłaby trafić w serca fanów Nintendo. Bo, wbrew pozorom, takich tytułów nie ma na ichniej konsoli jakiegoś zatrzęsienia – prostych, ale nie prostackich, pozbawionych brutalności, ale nie infantylnych, stanowiących niejako złoty środek pomiędzy popierdółkami w stylu Wii Sports a rzeźniami w rodzaju MadWorld. Oczywiście to wszystko tylko gdybanie, zakładające, że kolesie z Supervillain nie położyliby najważniejszej sprawy – grywalności. No ale tego aspektu nie dane nam już będzie sprawdzić. Wiadomo, że gracz miałby możliwość sterowania więcej niż jedną postacią, spory nacisk położony miał być na elementy platformowe, zaś majtania wiilotem używałoby się m.in. do ładowania ataków specjalnych. Poza tym jednak większość konkretów na temat rozgrywki pozostanie już słodką tajemnicą projektantów. Mimo iż do sieci wyciekła pokaźna liczba screenów, a także dwa filmiki prezentujące wczesną wersję gry w akcji, prace nad Wizardem zostały bezterminowo zawieszone, i to w dość wczesnej fazie produkcji. Przyczyna? Jakżeby inaczej – pieniądze, a właściwie takowych brak. Najwyraźniej nie znalazł się chętny do wydania gotówki koniecznej do ukończenia prac. Może się to wydawać dziwne, biorąc pod uwagę, że gra celowała w potencjalnie całkiem pokaźny procent użytkowników Wii, no ale cóż... Może wiedzieli coś, czego my nie wiemy. Tymczasem pozostaje więc tylko odprawić nad Czarodziejem rytuał żałobny. RIP. ■

DZIESIĘĆ LAT MINĘŁO 05/2000 #22

Czerwiec 2000. Na okładce Solidny Wąż – chyba nieco bardziej spochmurniały niż zwykle, a i mina jakaś nietęga. Pewnie wie już jaką rolę przygotował dla niego (a właściwie – nie przygotował) masta Hideo w nadchodzącej wielkimi krokami kontynuacji Metal Gear Solid. A niedługo dowiedzą się także gracze. Na razie jednak gra znajduje się jeszcze w fazie produkcyjnej i w polu widzenia nie ma choćby kawałka rozneglizowanego, blondwłosego bishonena.

W numerze zaś relacja z dziesięciominutowej prezentacji MGS2: Sons of Liberty, która urzekła gości wciąż prężnego E3. Wystawa zajęła w tym miesiącu sporo miejsca, a wśród najgorętszych wydarzeń znalazło się miejsce także dla zjawisk, o których mało kto dziś pamięta. Do takich bez wątpienia zaliczyć można BleemCasta – emulator PlayStation przygotowywany dla Dreamcasta. Poza tym wzmianki doczekała się garść świetnie zapowiadających się tytułów – kontynuacja Gran Turismo na PS2, Munch's Oddysee zmierzające jeszcze na konsolę Sony (ostatecznie gra skończyła jako exclusive dla pierwszego Xboxa), a także Black & White od obiecującego jak zwykle niestworzone rzeczy Petera Molyneux. Z czternastu wypchanych po brzegi stron relacji można było dowiedzieć się także w co lubi popykać Ice-T, czemu Conker's Bad Fur Day wstrząśnie rynkiem familijnych gier na Nintendo 64 oraz co jest takiego w zapowiadanym jeszcze na N64 Eternal Darkness. Zapowiedzi potwierdziły się połowicznie – gra rzeczywiście okazała się świetna, tyle że już na kolejnej konsoli Nintendo. W kwestii nadchodzących tytułów królują produkcje na PS2 i Dreamcasta, które zawładnęły zwłaszcza działem importów – w tymże czekają zapowiedzi zarówno pewniaków, takich jak The Legend of Zelda: Majora's Mask, jak i osobliwości w rodzaju Vib Ribbon (pamiętacie królika idącego po białej kresce?), czy Primal Image (zabawa w fotografowanie kanciastych piękności).



W porównaniu z pękatym działem zapowiedzi, recenzje wypadły tym razem dość chudo – co nie znaczy, że zabrakło dobrych pozycji. Do tych ostatnich bez wątpienia można zaliczyć arcade'owy Zombie Revenge, o którym Gulash pisał: ***„Szkoda, że Sega przesunęła europejską premierę z marca na czerwiec. Przez ten czas gra jakby straciła trochę ze swej mocy, choć i tak powinna błyskawicznie opanować umysły wszystkich posiadaczy DeCe..."***. Równie dobrze wypadła mieszanka gatunkowa od Capcomu o nazwie The Misadventures of Tron Bonne, czyli odprysk serii Megaman Legends – Marcel podsumowuje krótko: ***„Rozweselająca"***. Pochód kończy ostateczna, oficjalna recenzja Vagrant Story, tym razem w komplecie z oceną. Jaką? Niech za odpowiedź wystarczą słowa Banana: ***„Widząc w akcji Vagrant Story można albo bardzo się ucieszyć, albo bardzo zasmucić. Pierwsze – bo jest to jedna z najlepszych gier jakie swą cyfrową obecnością zaszczyciły pierwszą konsolę Sony. Drugie – bo możemy pomyśleć, że jeszcze pięć lat minie do czasu aż gry tego pokroju pojawią się na PlayStation 2"***. Żeby jednak nie było za pięknie, trafiło się także parę crapów – tu na prowadzenie wysuwa się tyleż hucznie zapowiadana, co przereklamowana Daikatana (Gulash: ***„Krótko mówiąc, napisałem tę recenzję po to, abyście nie kupowali tej gry"***).

Po wszystkim jak zwykle pora na kącik handheldów (Metal Gear Solid na GBC), opisy (m.in. Crazy Taxi i Wild Arms 2), Starą Szkołę (Yu Suzuki – król gier arcade), Arcadię (Silent Scope 2: Fatal Judgment, czyli kontynuacja zabawy w snajpera), RPGamera (Final Fantasy IX wciąż na horyzoncie), no i last but not least Chmielarzowe Gawędy Po Fai. Tym razem wygadany Adrian wieszczy rychły koniec rynku gier na PC. ***„Konsole, konsole, jak wiele się tam dzieje ciekawego... A Peter Molyneux, guru twórców gier i postać wręcz historyczna, nie będzie więcej robił gier na peceta, ale na konsole. Umarł król, niech żyje król"***. Zwieńczeniem numeru jest tłustsze niż zwykle wydanie FAQ, w którym m.in. jak odpalić pocisk ziemia-powietrze za pomocą peesdwójki i czemu Dreamcast jest fajniejszy niż PlayStation. ■

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 3: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

NOWA CENA: 99 zł

NAKŁAD WYCZERPANY

NAKŁAD WYCZERPANY

WARIANT 1: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

WARIANT 2: POŁÓWKA

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

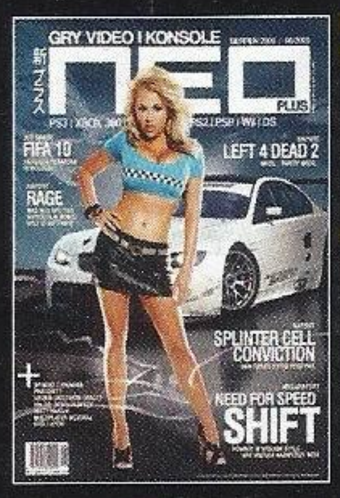
CENA: 49 zł

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

NEO PLUS 124 lipiec 09
SPECJAŁ: Batman Arkham Asylum: gramy długo i namiętnie, Mass Effect 2 - pierwsze informacje o kontynuacji hitu
RECENZJE: Prototype, Fight Night Round 4, ROck Band Unplugged, Call of Juarez: Bound in Blood, Red Faction Guerrilla, The Conduit, FUEL, Star Ocean: The Last Hope, Indiana Jones and the Staff of Kings, Overlord 2, EA Sports Active i inne

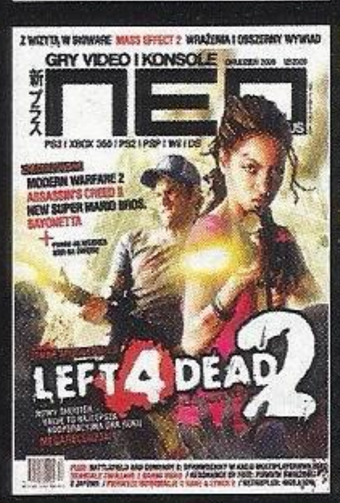


NEO PLUS 125 sierpień 09
SPECJAŁY: Rage – wszystkie informacje, Need For Speed Shift: już grane, Left 4 Dead 2, Siedem Grzechów gracza, FIFA 10 – jak powstala genialna gra
RECENZJE: Secret of Monkey Island Special Edition, Battlefield 1943, Harry Pottter and the Half-Blood Prince, Wii Sports Resort, Another Code R, Tales of Vesperia, Infernal: Hell's Vengeance

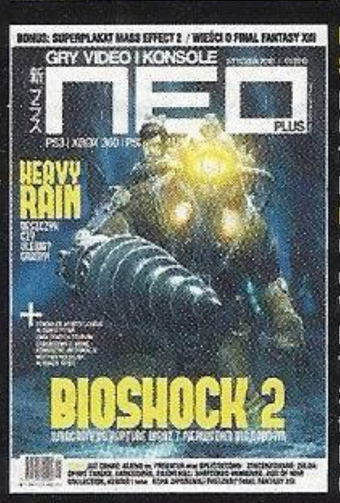
NEO PLUS 126 wrzesień 09
SPECJAŁ: Chromowi Kowboje – rozmawiamy z Techlandem o Call of Juarez 2, Assassin's Creed 2, Małżeńskie Granie, Alpha Protocol
RECENZJE: FIFA 10, Cursed Mountain, Need For Speed: Shift, Wolfenstein, Metroid Prime Trilogy, Colin McRae DiRT 2, Batman: Arkham Asylum, King of Fighters XII, Il-2 Sturmovik: Birds of Prey, Shadow Complex i inne

NEO PLUS 127 październik 09
SPECJAŁ: Quo Vadis RPG, Assassin's Creed 2, Killerspiele, HALO 3 ODST
RECENZJE: Uncharted 2: Among Thieves, Section 8, NHL 10, Rock Band: The Beatels, Guitar Hero 5, Marvel Ultimate Alliance 2, Gran Turismo PSP, Heroes Over Europe, Operation Flashpoint: Dragon Rising, Dead Space Extraction, SoulCalibur Broken Destiny

NEO PLUS 128 listopad 09
SPECJAŁY: James Cameron's Avatar, Pierwszy kwartał 2010 czyli świąt nie będzie, The Saboteur, Take It Easy, Z wizytą w Bioware: Dragon Age
RECENZJE: Dragon Age: Początek, Ninja Gaiden Sigma 2, Borderlands, PES 2010, Brutal Legend, Risen, DJ Hero, Ratchet & Clank: A Crack in Time, MagnaCarta 2, Muramasa: The Demon Blade, Tekken 6, Forza Motorsport 3



NEO PLUS 129 grudzień 09
SPECJAŁ: Z wizytą w Bioware: Mass Effect 2, Reklama dźwignią handlu, Skandal! – o skandalach w grach video
RECENZJE: Jak & Daxter: Zaginiona Granica, Left 4 Dead 2, Assassin's Creed 2, Assassin's Creed: Bloodlines, Call of Duty: Modern Warfare 2, Divinity 2, Saboteur, LittleBigPlanet PSP, Bayonetta, Lego Indiana Jones 2, WWE Smackdown vs Raw 2010



NEO PLUS 130 styczeń 10
SPECJAŁY: PSP: co z tą przenośną rewolucją, Crackdown 2, Zima Żywych Trupów, Heavy Rain, Bioshock 2
RECENZJE: BlazBlu: Calamity Trigger, Darksiders: Wrath of War, Rogue Warrior, Avatar, Dark Void, Legend of Zelda: Spirit Tracks, Demon's Souls, F1 2009, Alien Breed Evolution, Silent Hill: Shattered Memories, Ju-On The Grudge, Winter Sports 2010

NEO PLUS 131 luty 10
SPECJAŁ: Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned, Splinter Cell Conviction, Dead Space 2, Prince of Persia, Final Fantasy XIII, Battlefield: Bad Company 2, PS3 vs Xbox 360, N+ Best of 2009
RECENZJE: Mass Effect 2, Army of Two: The 40th Day, Aliens vs. Predator, Dante's Inferno, MAG, Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers, Venetica

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Witam nieco ozięble, bo i temperatura za oknem raczej nie ogrzewa mego serca (to ma być maj? Chyba w Murmańsku!). Mam nadzieję, że czytacie te słowa wylegując się już w pełnym czerwcowym słońcu na obsypanej kwieciem polanie. W FAQu tak czy siak klimat mocno zróżnicowany, wesołkowaty ze szczyptą refleksji, w lekko roszczeniowej zalewie. Zapraszam do lektury.

email: faq@neo-plus.pl **SMS:** +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

Witam. Mam pytanie czy opłaca się kupować edycje kolekcjonerskie (gadżety, itp.) czy klasyczne (po prostu pudełko z grą) na konsolę Xbox 360?

To zależy od konkretnego wydania. Czasami można znaleźć w nich coś ciekawego, innymi razy są to raczej typowe wyciągacze kasy. Wszystko zależy w dużej mierze od Twoich prywatnych upodobań i stopnia uwielbienia dla danej gry. Lubisz przeglądać albumiki z grafikami koncepcyjnymi? Słuchać muzy z gier? Oglądać dokumenty z powstawania danego tytułu? A może po prostu masz ochotę postawić sobie ładniejsze niż zwykłe pudełko na półce? Jeśli tak, spokojnie możesz zainteresować się tematem.

Wasza strona internetowa jest pełna pasji – kocham Was.

Mmm, namiętnie – to rozumiem.

Yo! Mam pytanie: czy da się podłączyć PSP do PS3 jako pada?! Bo granie w Bombermana na gitarze z invertem mnie męczy :)

Z tego co mi wiadomo, PSP połączony z PS3 może służyć głównie jako przenośna przeglądarka, w niektóre gry z PS3 (jak np. Lair) można grać na PSP, obraz jest streamowany do przenośnej konsoli. Ale do grania – chyba niespecjalnie.

Cześć Doktorku! Czy możliwa jest zmiana nicku w PS3 bez zakładania nowego konta? Chciałem go zmienić jednocześnie nie tracąc osiągnięć.

Niestety nie.

To co z tym rowerem?

Yyy, no stoi i rdzewieje w piwnicy od pięciu lat. Dzięki za troskę.

O której kończysz? O której BF?

Sam chciałbym wiedzieć. Jak widać z tego i poprzedniego smsa, najwyraźniej mamy podobny numer do bliżej niezidentyfikowanego cyklisty ze stałą pracą. Strach pomyśleć czego jeszcze dowiemy się o nim w przyszłym miesiącu.

Hej ekipo N+. Czy warto kupować Xboxa w wersji Arcade, czy lepiej zainwestować w Elite?

Jeśli chcesz korzystać z dobrodziejstw XBL, a nie chcesz wybulać dodatkowo za dysk, headset i okablowanie HD – bierz Elite. Jeśliś prosty chłop i masz zamiar wykorzystywać konsolę tylko do gry singlowej, możesz rozpatrzyć oszczędniejszy zakup.

Co byście polecili ze strzelanek FPP na X360 jak nie mam neta?

BioShock 1 i 2, ze wskazaniem na tę pierwszą.

WIĘCEJ, LEPIEJ, ZARAZ!

Witam całą redakcję, a szczególnie Doktorusa Maxusa (sry, właśnie uczę się biologii i mnie poniosło :P), który prowadzi ten dział.

▶ Doctorus Maxus (łac.) – przedstawiciel ssaków z rodziny Grających (Mammalia Consola) zamieszkujący suche i umiarkowane obszary dywanu w okolicach konsoli i telewizora. Obdarzone bujnym owłosieniem, majestatyczne stworzenie cechuje się łagodnym nastawieniem, choć znane były przypadki ataków na niefrasobliwych czytelników piszących listy.

A więc mam parę spraw. Prosiłbym, aby opóźnić numer czerwcowy (jeśli jest taka możliwość), abyście opisali już w nim E3, bo nie mogę się doczekać co będzie w Nintendo 3DS :P

▶ W lipcu dokładnie omówimy wydarzenia z E3, a w międzyczasie wpadaj na neogo.pl

A skoro już przy DSie jesteśmy, to muszę powiedzieć, że się na Was obraziłem, ponieważ przeczytałem na neogo.pl, że dołączył do ekipy (nie pamiętam kto) ktoś, kto lubi Nintendo DS. Ja też uwielbiam tę konsolę. Więc jak to na mnie przystało, biorę nowe NEO Plus do łapy, otwieram, patrzę do działu Recenzje. I normalnie serce zaczęło we mnie tak walić, że myślałem, że będę miał zawał :P ŻADNEJ RECENZJI NA DS!!! Tak sobie właśnie pomyślałem, czemu nikt nie wpadł na pomysł zrobienia oddzielnego czasopisma poświęconego tylko DSowi (może takowe jest, nie wiem). Jeszcze czasem kątem oka zobaczę magazyn GameBoy i z chęcią go czytam. Więc prosiłbym Was o więcej recenzji na DS.

▶ Jeśli pozwolisz, odpowiem standardowo: Prosimy o więcej gier na DS. Najwyraźniej w zeszłym miesiącu była z tym bieda. W tym też jest, ale za miesiąc nadrobimy.

Tak się zastanawiam, po co czasem robicie recenzje słabych gier?

▶ Odpowiedź wydaje mi się oczywista – ku przestrodze.

Nic nie ma przyjemnego w czytaniu tego, jaka gra jest słaba.

▶ Serio? Dla mnie recenzje crapów były zawsze najweselszym punktem numeru. Czytając takowe w SS czy pierwszych numerach N+ momentami zdarzało mi się zrosić strony spożywanym akurat napojem. Oczywiście to było zanim dorosłem, zgorzkniałem i ogólnie straciłem poczucie humoru, jak wszyscy złośliwi emeryci, więc ciężko mi ocenić jak z tym jest teraz. Przypuszczam jednak, że wielu nadal czerpie perwersyjną frajdę z czytania recenzji z ocenami rzędu 1-4.

Moglibyście pisać więcej recenzji, niż dawać 8 STRON RetroPlus!!! Myślę, że wiele osób tego nie czyta, ale nie wiem.

▶ Aaach, jakże niebywałej siły woli wymaga czasem utrzymanie palca z dala od przycisku „Delete".

Miałem coś jeszcze napisać, ale zapomniałem :P

▶ Może chciałeś dodać na odchodnym, że mam śmieszną twarz, a moja prababka puszczała się z Niemcem?

Z góry dziękuję za odpowiedzi i pozdrawiam (mam nadzieję, że w końcu te podziękowania nie pójdą na marne)!
MaTe – Wrocław

▶ Nie poszły, jak widać. Tak mi się przynajmniej wydaje.

PS: W kwietniowym numerze też miałem dwie okładki. Jak mi się coś więcej przypomni to do was napiszę :)

▶ Po co zaraz te groźby?

A, i jeszcze jedno, czy czytacie wszystkie maile i SMSy jakie do Was się przysyła? I czy odpowiadacie już w następnym numerze?

▶ Czytamy, uwierz lub nie. Co do odpowiedzi – jeśli przyślesz w pierwszej połowie miesiąca, to owszem. A jeśli wieczorem 29, to... Niekoniecznie.

BYĆ JAK RYO

Witam Cię Przyjacielu. Jeśli chodzi o Shenmue, to jest to dla mnie Gra – Legenda. Bardzo dużo mnie z nim łączy. Przykładem niech będzie fakt, że przez sześć lat jeździłem po wszystkich najbardziej undergroundowych klubach w Polsce grając ciężkie techno wytwórni Tresor Berlin pod pseudonimem artystycznym Ryo Hazuki aka Astaroth. Mało mam w swoim otoczeniu aliensów takich, jak Ty, dla których „zwykła gra" może być czymś Nieopisanym. Mam taki sam zegarek Timex Expedition, jak Ryo Hazuki. Jest używany, ale nie zniszczony. Nabyłem go kiedyś za dużą ilość substancji psychoaktywnych :->. Jeśli jest on Twoim marzeniem tak, jak napisałeś, to mogę Ci go odstąpić za symboliczną kwotę ponieważ sam już go nie noszę. Mam obecnie wszystkie konsole Next(Current)Gen i wiem, że takiej gry już nie będzie, a Yu Suzuki nie dokończy swojej opowieści. Pozdrawiam Cię Serdecznie i wracam do Dead to Rights: Retribution...

Fax: Mam wrażenie, że Twój zegarek odmierzał czas wielu ciekawych sytuacji, koncertów i gier, więc może lepiej niech pozostanie z Tobą. Szacunek za ksywkę artystyczną, bo w końcu nie wszyscy muszą nazywać się jak urządzenia biurowe. Mam nadzieję, że plotki o Shenmue na Xbox Live Arcade okażą się prawdziwe i odświeżysz swoją miłość.

HERR GRAMMATIK I STUDIO ZAGŁADY (JĘZYKA POLSKIEGO)

Elo!

▶ Oho, staropolskie powitanie wędrownych wierszokletów. Powinienem z miejsca domyślić się, że list będzie dotyczył poprawnej polszczyzny.

Tak na dobrą sprawę nie wiem, jak zacząć pisać tego maila. To już któryś z kolei wstęp, jaki staram się sklecić i każdy następny wydaje się być gorszy od poprzedniego. Nic to, mam nadzieję, że ten będzie ostateczny.

▶ Dzięki, że ograniczyłeś się do zawarcia w liście tylko wersji końcowej.

Zaczytując się dzisiaj w Waszym piśmie, natrafiłem na newsa odnośnie Dead Space 2 (o ile dobrze pamiętam, bo pisma nie mam przed sobą) i aż mną zatelepało... Tak mną zatelepało, że postanowiłem wysłać do Was sms nie patrząc na ilość tekstu, jaka się w nim znalazła. No i znaleźć się tam musiało jego w trzy i trochę, bo zaglądając do telefonu w Raporty doręczeń widzę, że mój sms dalej czeka na dostarczenie. Może to tylko jakiś błąd sieci, ale wolę się upewnić, zatem dosyłam maila.

▶ Tyle trudu, żeby przekazać nam powód swojego zatelepania – przyznam, że to budzi mój szacunek.

Tak więc, zatelepało mną nie z powodu newsa o wspomnianej grze, ale ze względu na to, co od jakiegoś (dłuższego niestety) czasu obserwuję w Waszym piśmie (i w niektórych mediach niezwiązanych z branżą growską). Wygodniej mi będzie przytoczyć treść mego smsa, bo raz, że pisałem go „na gorąco", a dwa, że zawarłem w nim esencję mojego telepania ;D

▶ To chyba pierwszy przypadek kiedy autor nadesłanego listu cytuje samego siebie. Winszuję.

„Elo! Długo to znosiłem, ale tego już za wiele.

Nie czekam nawet na powrót do domu, żeby napisać maila, więc piszę sms-a. Jako pismo, oprócz dostarczania informacji, kształcicie również język i pisownię czytelników, dlatego szlag mnie trafia i cholera bierze, kiedy nie odmieniacie (NOTORYCZNIE!) wyrazu studio. Kiedy szanowni redaktorzy nauczą się, że „Pracuje się w studiu"? Szczytem (powstrzymuję się, żeby nie obrazić nikogo) jest zdanie „do studio dołączył jeden z producentów Battlefielda [...]". WTF?! To ma być zdanie po polsku? To wszystko w tym temacie ;] Postarajcie się zmienić ten nawyk. Jeszcze jedno, każdy tekst w piśmie jest napisany przez kogoś, więc PODPISUJCIE SIE POD NIM! W prasie nie ma tekstów anonimowych! Pozdrawiam i życzę sukcesów". Koniec sms-a. Niestety, wpisujecie się Panowie w jakiś dziwny trend wypaczania polskiego języka. Rozumiem, że można popełnić jeden czy dwa błędy, ale notorycznie się to Wam zdarza. Tekst wspomniany w sms-ie, to jakiś zamach na polski język. Ręce opadają.
Druga sprawa poruszona w moim sms-ie była już, o ile dobrze pamiętam, wyjaśniana przez Miela na łamach, ale nie przyjmuję tego wytłumaczenia do wiadomości. Wiecie jaka była pierwsza rzecz, na którą zwróciła mi redaktor naczelna lokalnej gazety, kiedy oddawałem jej swój artykuł? Na podpis pod tekstem. Nie obchodzi mnie ile osób ogląda trailer jakiejś gry, ważne jest dla mnie kto pisze tekst, bo kiedy ja się z tą osobą nie zgadzam w kwestii tego, co widziałem w tym samym trailerze, to wiem do kogo mam kierować swoje żale. To samo jest z wywiadami. Mam rozumieć, że kiedy w wywiadzie obok pytania widnieje Neo+, to cała redakcja przepytywała daną osobę? No dajcie ludzie spokój! Może się czepiam, ale kiedy otwieram każde inne pismo czy gazetę, to widzę kto i co tam robi, a u Was co – zapowiedź Marvel vs Capcom 3 pisał ktoś anonimowy...

▶ Pominę to „studio", bo – tak mi się przynajmniej wydaje – uwaga nie dotyczy akurat moich tekstów. Zaś w kwestii podpisów, widzę że strasznie Cię ów niedostatek rozjuszył. A nie jest chyba wcale tak źle, bo wspomniana przez Ciebie zapowiedź jest jednym z kilku (dosłownie) niepodpisanych krótkich form w numerze. Nie zauważyłem też w niej specjalnie kontrowersyjnych opinii, którymi autor mógłby zainspirować zawziętą polemikę – ot, zwyczajna notka wymieniająca garść informacji na temat odległego jeszcze tytułu. Wszystkie większe zapowiedzi, mogące zawierać osobiste odczucia piszącego są podpisane. Co w dawnych czasach niekoniecznie było normą. A teraz jest.

Marcellus: Z tym „studio" jest, jak z „radio". Tęższe głowy od naszych twierdzą, że słowa te – jako że obcego pochodzenia – stały się odmienne dopiero niedawno i odmiana ich nie jest obowiązkowa. Czyli błędu tak naprawdę nie ma i zdanie jest jak najbardziej po polsku. Ale z drugiej strony odmiana nie jest zakazana, więc postaramy się poprawić i nie brzmieć już, jak z lat 60. ubiegłego wieku, gdy radio było słowem nieodmiennym. I dla niektórych starszych osób pewnie nadal jest i mówią np. „pracuję w studio w radio", a nie „pracuję w studiu w radiu" ;-)

Dobra, to tyle odnośnie moich zarzutów pod adresem redakcji. Mam nadzieję, że zmienicie to jak najszybciej. Cała reszta gra i pasuje mi bardzo.

▶ Znaczy poza tym nieszczęsnym słówkiem i brakiem kilku podpisów pasuje Ci te comiesięczne kilkadziesiąt czadowych stron wypchanych rzetelnymi recenzjami, wybuchowymi newsami i poczytnymi artykułami? No to fajno.

To teraz trochę prywaty – stopoboga, zacznij Ty może pisać felietony do N+, bo takiego kobiecego „głosu" o grach brakuje na polskim rynku. Dobra, to by było na tyle.
Pozdrowienia,
sad_x

▶ Widzę, że fanklub naszej uroczej czytelniczki powiększa się z miesiąca na miesiąc. Dobrze, w końcu mało co tak motywuje, jak sława i kobie... Mężczy... Eee, dobra, zostańmy przy tej sławie.

NIE BĄDŹ „UŁOM KARTOFLANY"

Witam,
Piszę ponownie po stosunkowo niedługim czasie, gdyż chcę nawiązać do felietonu Grabarza z marcowego numeru N+. Jegomość ów – którego zresztą lubię, cenię i szanuję, choć pozwalam sobie czasami się z nim nie zgadzać, jak np. tym właśnie razem – nawiązał do kwestii piractwa w sposób, który, może nieskromnie to zabrzmi, zasugerował mi, że może był on po części odpowiedzią na mój niedawny list na ten temat do FAQ. A nawet jeśli nie, to i tak polemizował on z tym, co tam przedstawiłem, więc pozwolę sobie wypowiedź Grabarza deko skontrować. Tytuł mojego listu bierze się z faktu, iż szanowny ów jegomość twierdzi, że czuje się jak ułom kartoflany, jak tłumaczy mu się, dlaczego piractwo jest złe, bo to przecież oczywiste. Ja natomiast ośmielę się stwierdzić, że rzeczy oczywiste czasem trzeba wprost powiedzieć, nawet osobnikom co bardziej inteligentnym. Aby nie być gołosłownym, mam przykłady na poparcie mojej tezy. Żeby nie było, że aż taki kozak jestem, przykłady będą tylko z własnego życia wzięte.
Uważam się za osobę dość inteligentną i wrażliwą na zło tego świata, mimo to jeszcze parę lat temu nie czułem, że piractwo to kradzież i że ściągając gry z netu robię komuś niedobrze. Prosta informacja do mnie nie docierała. Dopiero pewnego razu w końcu odpowiednie neurony przybiły sobie piątkę spotykając się i w końcu uzmysłowiłem sobie, że robię źle. Gdyby wprost mi ktoś powiedział: „Gościu, ściągając nielegalne rzeczy z netu okradasz ludzi, którzy włożyli wysiłek w przygotowanie tego", pewnie wcześniej bym zaskoczył. A przecież uważam się za inteligentnego.

▶ Niby proste, ale prawdziwe – czasami każdemu może się przytrafić, że – używając anglosaskiej terminologii – głowa mu utkwi we własnej rzyci. A wtedy najbardziej potrzeba właśnie kilku szczerych słów od serca.

Kolejny przykład. Dwa palce w górę ten/ta, który(a) przechodzi na czerwonym świetle przez ulicę? Ja już ręki nie podniosę, a jeszcze rok temu bym podniósł. Chodzi mi tu o zwykłe nieczekanie na zielone światło nawet, jak nic nie jedzie, w poczuciu marnowania czasu. Dlaczego? Bo zobaczyłem tabliczkę: „Na zielonym dajesz przykład dzieciom." Bez kitu, nigdy bym sam na to nie wpadł, że jak przechodziłem na czerwonym, nawet jak nic nie jechało, to mogło zobaczyć to jakieś dziecko i wziąć ze mnie zły przykład i wejść kiedyś na czerwonym, jak coś jechało... A przecież uważam się za inteligentnego.

▶ A ja może taki inteligentny nie jestem, bo wydaje mi się, że te tabliczki przeznaczone są głównie dla rodziców – bo to z nich ma brać przykład dziecko. Nie sądzę, żeby jakiś dzieciak odczuł potrzebę naśladowania jakiegoś obcego obdartusa (nawet takiego fajnego obdartusa, jak ja) ryzykującego swym zdrowiem i życiem, żeby zdążyć na tramwaj. Przyznaję jednak, że mogę nie doceniać własnego wpływu na młode, kształtujące się umysły.

Podsumowując, uważam, że nawet mądrym osobom trzeba coś powiedzieć wprost, bo nie zawsze o tym wiedzą. Jeśli Grabarz wie, że piracenie jest złe, to bardzo dobrze, ale to nie do wiedzących o tym ludzi mój poprzedni wywód w formie wypracowania był skierowany, tylko do takich mądrych lecz w pewien sposób „kartoflowo ułomnych" osobników jak ja. I tym optymistycznym akcentem kończę kolejne wypracowanie, pozdrawiając wszystkich.
Daddy Mad Caddy

▶ Dzięki za tę warzywną polemikę, a wszystkich inteligentnych ułomów kartoflanych, buraczanych i majerankowych zapraszam do wywnętrzania się korespondencyjnie. Do przeczytania za miesiąc.

KONKRETY SMSem

Siemka. Wiadomo czy w Red Dead Redemption będzie autoregeneracja zdrowia? Proszę o szybką odpowiedź! Pozdro, karol633.

Wiadomo. Będzie (znaczy – jest). Dość szybko?

Witam! Mam jedno pytanie. Jaka jest definicja KONSOLI? Tak naprawdę, co to jest?

To żeś pojechał. No, eee... Zakładając, że nie masz na myśli przyściennego mebla ani podpory gzymsu, najprościej powiedziałbym tak: Urządzenie specjalistycznie przeznaczone do uruchamiania gier video. Proste i nie do końca precyzyjne, ale wydaje mi się, że działa.

Kochani. Powstał problem. Kupiłem DS. Większej okazji w życiu bym sobie nie wyobraził. Ewa, dziękuję! Ale do rzeczy. Zainwestować w GTA Chinatown Wars na PSP czy właśnie na DS? Pozdrawiam. Śmietan.

W sumie obie dobre. Wersja na PSP ma kilka misji więcej, bardziej „wygładzoną" grafikę – niby ładniejsza, ale grubaśne kontury z DS nadawały nieco bardziej komiksowy styl. Reszta zależy już tylko od tego, na której konsoli bardziej pasuje Ci sterowanie, tzn. czy wolisz majtać stylusem czy kręcić grzybkiem podczas minigierek.

Hej, chciałbym się spytać, bo mam zwykły telewizor zamiast HD, czy jest jakaś różnica między grafiką na Pleju 3?

Wejdź sobie np. na stronkę trailers.apple.com i odpal dowolny trailer najpierw w standardowej jakości, a później w HD. Mniej więcej taka.

Witam DrMax. Ile mapek jest w packu Variety Map Pack do CoD 4 MW na PS3? Pozdrawiam.

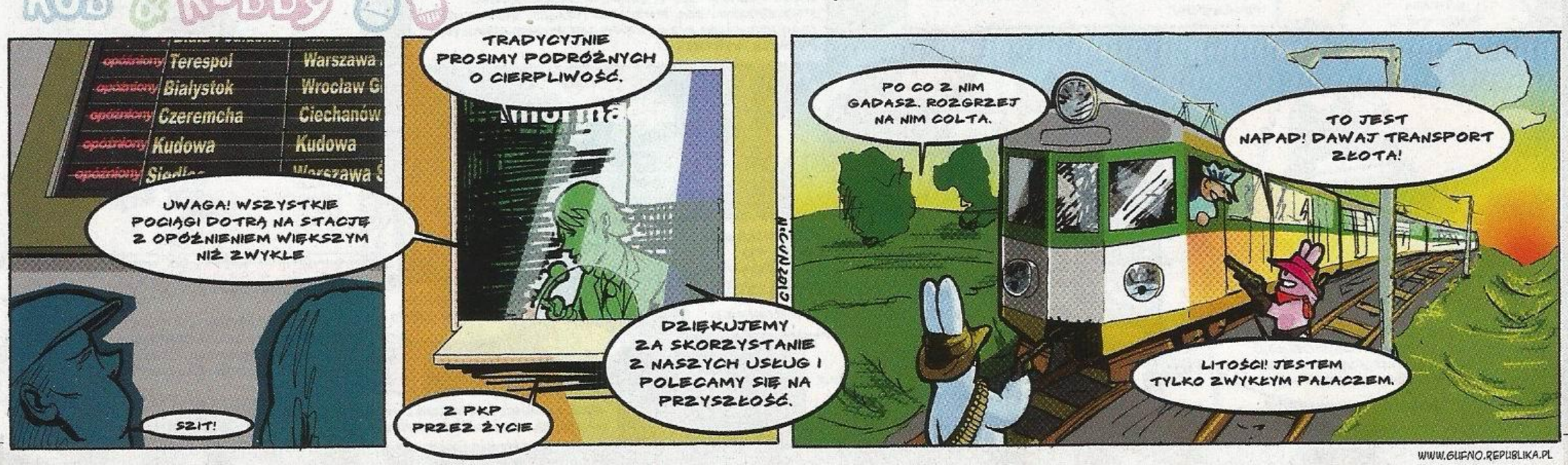
Cztery.

Hej, czy Fax przypadkiem nie mieszka w Warszawie i nie przesiada sie często na Pl. Bankowym na tramwaj? Widuje regularnie gościa co by pasował do jego zdjęcia...

Ehehe, co by tu rzec, żeby nie wsypać kolegi... Pewno teraz w obawie przed paparazzi przyjdzie biedakowi zmienić trasę.

Witam, moje pytanie może jest banalne, ale bardzo mnie irytuje. Otóż mam problem w FIFA 10 na PS3, gdy gram moją „wirtualną gwiazdą" w trybie „zostań gwiazdą" chcę odblokować akcesoria do stroju w tym przypadku muszę moją gwiazdą rzucić 10 autów tylko nie wiem, jak to zrobić. Jak się zmienia zawodnika wykonującego aut? Wasza odpowiedź będzie bardzo pomocna. Wielkie dzięki!!!

W FIFA 10 nie wybiera się wrzucającego piłkę z autu, więc jest to kwestia przypadku – musisz być blisko miejsca, gdzie piłka wyszła na aut, żeby mieć szansę wprowadzić ją z powrotem do gry, czyli najlepiej grać skrzydłowym/bocznym pomocnikiem/bocznym obrońcą.



O WIELU, KTÓRZY ZAWDZIĘCZAJĄ NIEWIELU. I O TYM, CO MOŻNA KOMU KAZAĆ

Siedząc ostatnio na spotkaniu z jednym z HC graczy, usłyszałem: „Co ja bym już mógł zrobić, gdyby nie moja dziewczyna".

Pomyślałem sobie wtedy, że jednym z największych stresów, jakie ludzi dotykają w życiu, jest stres, że wszyscy nie są tacy, jak byśmy chcieli. Byśmy mogli pewnie wszyscy osiągnąć wiele, gdyby nie ludzie wokół nas. Gdyby życie polegało wyłącznie na sprzątaniu, przekładaniu pudełek i w ogóle styczności z materią martwą, byłoby znacznie łatwiej. Budda osiągnął stan ascendenci wpatrując się w zimną ścianę i kładąc metafizyczne prącie na wszystkich w ogóle. Tak osiągnął wszechwszystko. A normalnie? Zawsze ktoś nam przeszkadza. A to rodzice jak jesteśmy mali, a potem jak jesteśmy więksi. Potem dziewczyna, dzieci, teściowie, szef, koledzy, koleżanki... Drzwizus... Ciągle ktoś.

- Nie jesteś taki, jak kiedyś.
- Nie spełniłeś moich oczekiwań.
- Zawiodłem się na Tobie.
- Znowu zapomniałeś o urodzinach.
- Nie rób mi tego.
- Nie kochasz mnie, bo nie robisz tego, co chcę.
- Nie widzę, żebyś mnie kochała, bo...
- Ograniczasz mnie!
- Nie akceptujesz tego, jaki jestem!

Właściwie można by zakładać, że jeśli istnieje jakieś niebo, to jest się w nim z ludźmi nie prawdziwymi, tylko takimi ich pseudoklonami, które są dokładnie takie, jak byśmy chcieli. Mamy, taty, żony, kochanki siedzą, pachną, zaskakują i czekają na acziwmenty, żeby bić brawo uszami.

Niestety. Życie jest ciężkie i niesprawiedliwe. Czas się do tego przyzwyczaić. Mało tego, nie da się zrobić, żeby było łatwe. Mając ostatnimi czasy (jak zwykle zresztą) do dyspozycji masę gier, przekonałem się, że twórcy gier w ogóle nie są wyjątkiem od tej wizji świata. Raj twórców gier to taki, w którym nie tylko wszyscy kupują gry. Ale i w nie grają. I to grają tak, jak trzeba!

Liczba sprzedanych egzemplarzy jest jedną z istotniejszych cech każdego tytułu. To z perspektywy wydawcy. Pamiętajcie jednak, że dzieło powstaje w momencie odbioru. Jako autorowi gry zatem zależy mi najbardziej na tym, żeby grę oceniono superowo. Także.

Ale po drugie, by w nią grano. Niestety. Ludzie w ogóle nie rozumieją twórców. Sytuacja przypomina nieco wystawę impresjonistów w Muzeum Narodowym, do którego przychodzą ludzie, żeby polizać obrazy. Albo się w nie wcierać. Albo koncert Rubika, na który przychodzą głuchoniemi, szukać pod fotelami zgubionych grosików.

Skąd te porównania? Przewiozłem odwłok przez większość multiplayerowych propozycji ostatnich miesięcy. Prym wiodła Fat Princess – gra multiplayowa, zrobiona przede wszystkim pod tryb „capture the flag", ale z podziałem na role. Co z tego? Odpaliwszy tytuł kilkunastokrotnie, miałem wrażenie, że jeśli ktoś gra w tę grę zgodnie z regułami, to jest po prostu recenzentem. To, co się działo na arenach, wywoływało murszenie korzeni zębowych. Wszyscy chcieli siekać, nie było komu zająć się strategią wypasania księżniczki (chodzi m.in. o to, żeby wrogą księżniczkę napompować kaloriami, iżby nie dała się wynieść swoim rodakom z naszej bazy). Zapomnijcie. Wyniki gier losowe.

Kolejny fenomenalny tytuł to Lost Planet 2. O krok dalej w scenariuszu w stosunku do Silent Hill. Kurna, coś się dzieje, kolesie biegają, umierają, jakieś pościgi, walki, skoki... Scenariusz jak trailery filmów z Willisem wrzucone do sokowirówki. Byle coś wybuchło. Zero sensu. Po co oni się w ogóle męczyli? I nagle – zaczyna się gra. Levele 89 grają z levelami pierwszymi. Jatka, masakra, campowanie przy spawnpointach, w kozaków walisz, jak w boksera poduszką, gdy początkujący padają jak otoczenie kupy po muchozolu. Wynik gry – jak w Fat Princess. Na 6 levelu zdobywam najwięcej fragów. Kolejne przegrywam, potem wygrywam – total chaos. Losowe. Dalej.

MAG. Pierdyliard graczy tułających się w poszukiwaniu sensu życia po monstrualnej arenie z dosłownie zerową motywacją do grupowania się, za to większość chyba jara gdzieś szlugi z daleka od konsoli i patrzy kto wygra. Podłączenie słuchawek polecam tylko najuboższym intelektualnie, cała reszta może zwątpić w dobre intencje Boga tworzącego człowieka.

Super Street Fighter 4. Wszyscy ze wszystkimi. Gra nastawiona na granie ze znajomymi. Od zawsze. Umówmy się, nie ma tam historii à la „Wojna i Pokój" w scenariuszu. Masyliardy wyzwań, turniejów, podglądywajek – wszystko dla paru. I dlaczego grający Sagatem tego nie rozumieją, że nie można używać wszystkich ciosów i trzeba teraz patchować grę? Dlaczego nikt nie czyta instrukcji „jak trzeba grać!"?

Nie wiem. Zupełnie. Ludzie, jeśli gra im nie zasugeruje inaczej, grają żeby wygrać. Po prostu. I co z tego, że są tytuły promujące wyszukiwanie partnerów i być może wedle scenariusza działałoby to super, ale skoro ma się słuchawki, można się zabawić inaczej. Można umieć pływać i dzielić się basenem, rwąc lasunie niczym student truskawki, albo do basenu nasikać. Wtedy nie trzeba się uczyć pływać, a i tak cały basen zwróci na nas uwagę.

- You son of a mother, of a mother of a mother!

- A więc to tak! No to macie!...

Gracz zdenerwowany staje na środku i daje się zabijać komu popadnie. Radość na headsecie przypomina zwycięstwo w Berlinie w 1945 roku. Endorfiny wywołują nieodwracalne zmiany w mózgu pacjenta. Cieszę się, że z 16 osób jedna pójdzie spać szczęśliwa.

Odtąd, kiedy widzę grę z koopem albo multi, śledzę kto ze znajomych w Live! albo PSN ma już tę grę, lub się przymierza. Granie z losowymi osobami jest jak szukanie czterolistnej koniczynki. Dammit! Mam tylko jedno życie! Nie mam czasu! Należy gromadzić dobrych znajomych na potęgę! Bo randomy są jak totolotek. Cały wieczór można siedzieć i dreptać jak chomik w kółku. Niby coś się robi, ale tylko frustracja rośnie. Mój apel do producentów brzmi – od dziś chętnie słucham nie o tym, co w grach będzie można, ale o tym, czego nie będzie można. Jak tytuł wypromuje multiplayera, jak skasuje camperów, slackerów i wankerów za jednym zamachem. To jest zupełnie druga strona kartki z zaletami tytułu. A może, zważywszy na ostatnie akcje – wręcz pierwsza.

GRANIE Z LOSOWYMI OSOBAMI JEST JAK SZUKANIE CZTEROLISTNEJ KONICZYNKI. DAMMIT! MAM TYLKO JEDNO ŻYCIE! NIE MAM CZASU! NALEŻY GROMADZIĆ DOBRYCH ZNAJOMYCH NA POTĘGĘ! BO RANDOMY SĄ JAK TOTOLOTEK

Gry uczą złych rzeczy (hehehe)! Gdyby świat był tak zrobiony, ludzie braliby ślub, żeby zdradzać. Chodziliby do sklepów, żeby kraść i do kiosków, żeby robić zdjęcia nowym numerom N+, do poczytania z komórek na kiblu. Fu! Ktoś powiedział śmiało, że gdyby nie sankcje społeczne i karne, co atrakcyjniejsza kobieta byłaby gwałcona co 20 metrów spaceru. Skoro tak, to domagam się międzynarodowego jakiegoś dekalogu do multiplayera. Hmm... Po piąte: Nie zabijaj... np. mnie :-) //**Grabarz**

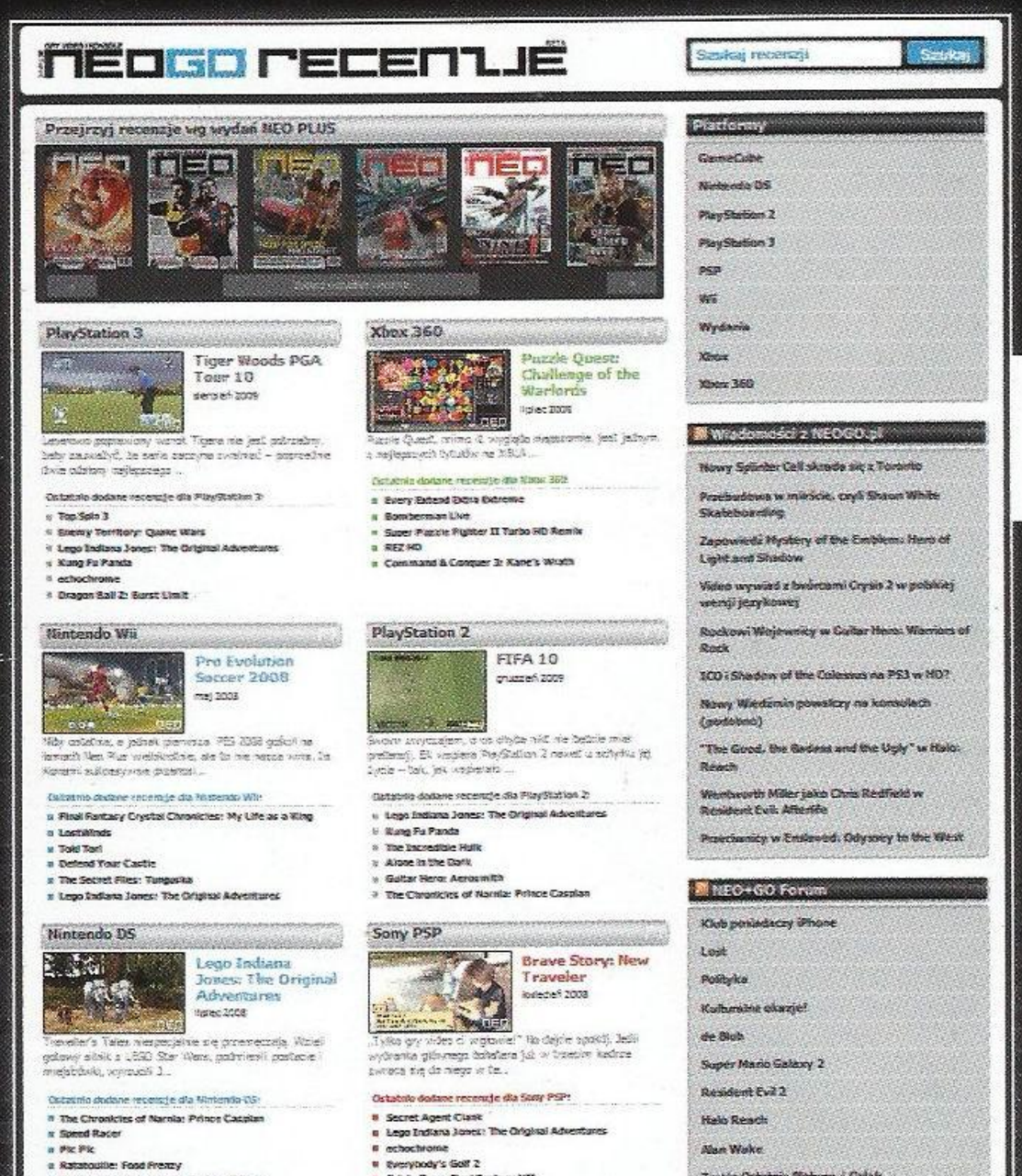
GRY VIDEO I KONSOLE

新プラス

NEOGO

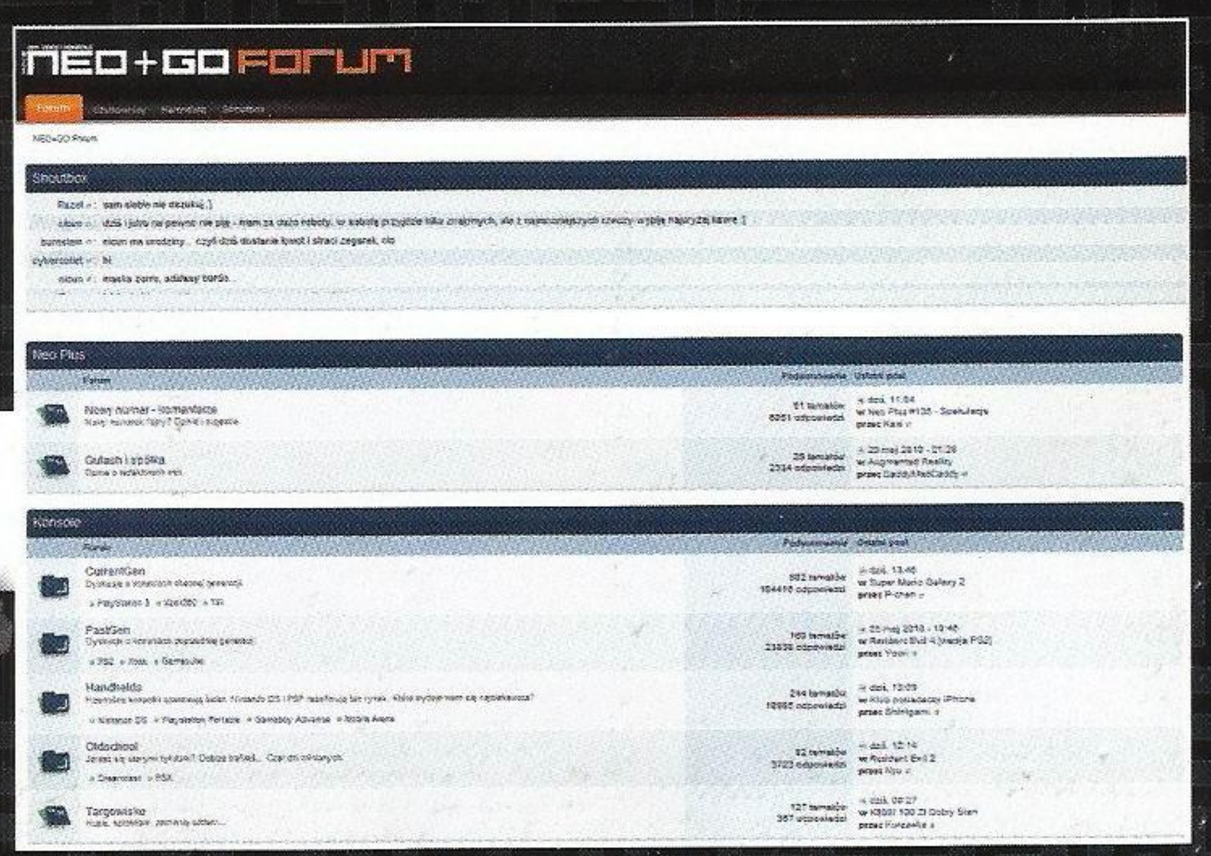
www.neogo.pl

- codzienna porcja nowości ze świata konsol
- ekskluzywne, własne materiały video
- relacje z pokazów i imprez branżowych
- co piątek nowe NEO Comments autorów NEO+
- co tydzień konkurs - wygraj gadżety związane z grami
- ciekawe dyskusje i komentarze
- pierwsze informacje o kolejnym numerze NEO+
- niebawem kolejne funkcje serwisu



recenzje.neogo.pl

- stworzyliśmy największą bazę recenzji gier konsolowych w Polsce!
- niemal tysiąc recenzji z NEO+ z roczników 2007, 2008 i 2009
- co miesiąc kolejne recenzje gier video pochodzące bezpośrednio z NEO+



forum.neogo.pl

- forum dla czytelników NEO+ i fanów gier video

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

TYLKO U NAS: 10 STRON CYBERPUNKOWEGO RAPORTU

GRY VIDEO I KONSOLE

CZERWIEC 2010 / 06/2010

新プラス

NEO PLUS

CENA 9,99 zł (w tym 7% vat)

PS3 I XBOX 360

PS2 I PSP I Wii I DS

RECENZJA

RED DEAD REDEMPTION

GTA NA DZIKIM ZACHODZIE

RAPORT

F.3.A.R.

S.T.R.A.C.H. MA OBLICZE ALMY

FIFA 11

JUŻ GRALIŚMY! CO NOWEGO?

RECENZJA

SUPER MARIO GALAXY 2

SHIGERU MIYAMOTO W ŻYCIOWEJ FORMIE

WIĘKSZE, LEPSZE I W 3D

KILLZONE 3®

WIDZIELIŚMY. GRALIŚMY. RAPORT Z AMSTERDAMU

RAPORT

CALL OF DUTY BLACK OPS

NASTĘPCA MODERN WARFARE?

RAPORT

LORD OF THE RINGS WAR IN THE NORTH

WOJNA O PIERŚCIEŃ CIĄGLE TRWA

NEO GO.PL

9 771505 820004 06

NR 135 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

ZRECENZOWANE: ALAN WAKE, SPLIT/SECOND: VELOCITY, UFC 2010 UNDISPUTED, BLUR, MODNATION RACERS, PRINCE OF PERSIA, SIN & PUNISHMENT 2 GORĄCE INFO: HALO: REACH, GEARS OF WAR 3, DEAD SPACE 2, BULLETSTORM, MEDAL OF HONOR I inne